

ZÁŘÍ 1995 MĚSÍČNÍK POČÍTAČOVÝCH HER

CENA 19,90 Kč 26 SK

49

excalibur

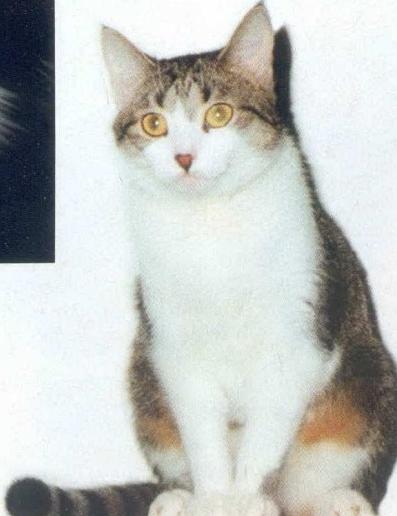
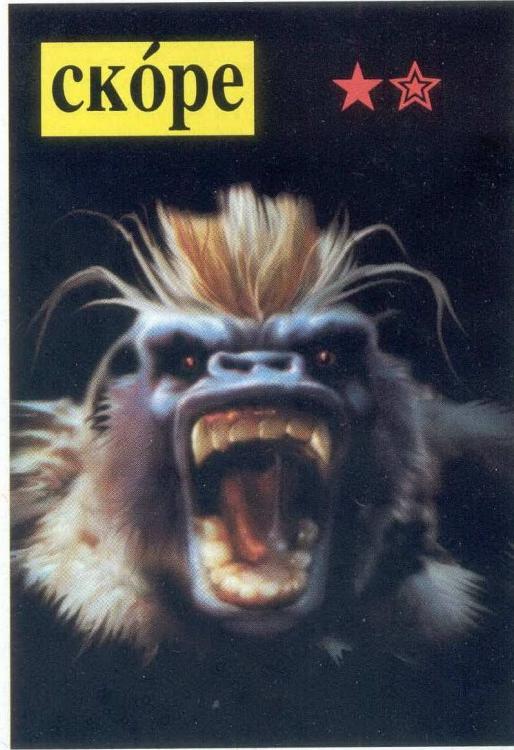
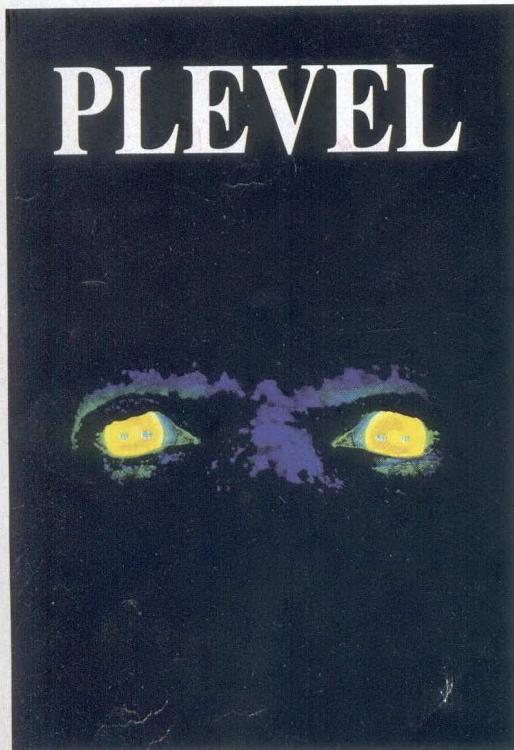
EXCALIBUR OD ČÍSLA 50:

- › MĚSÍČNÍK, 148 STRAN
- › KVALITNÍ OBÁLKA A PAPÍR
- › SKVĚLÁ GRAFICKÁ ÚPRAVA
- › CENA 75 KČ + 75 KČ ZA CD
- › PRO PŘEDPLATITELE CD ZDARMA
- › NEJLEPŠÍ OBSAH



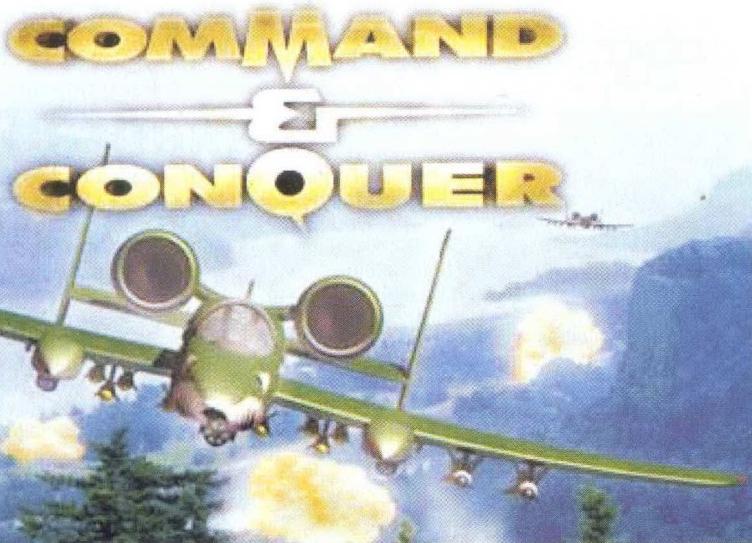
EXCALIBUR

Zásadně
nepomlouváme
konkurenci



Ani bývalou.

■ PC-CD



Horké zprávy: Command & Conquer

Command & Conquer, jak jistě všichni víte, je dlouho očekávaná válečná strategie od tvůrce Duny II, Westwood Studios. Na trhu se měla objevit v létě 95, zatím se na ni ale stále čeká. Abych uspokojil ty čtenáře, kteří už se hry nemohou dočkat, napojil jsem se přímo na prezentační server Westwood Studios (www.westwood.com), kde jsem se dozvěděl následující informace o hře.

Celkové pojetí

Command & Conquer (dále jen CC) vychází ideově z Dunity II, jedná se tedy o strategii, která probíhá v reálném čase, narodí od většiny ostatních, které probíhají na kola. Navíc je přidána možnost stavění základen, kde lze vyrábět nové a lepší jednotky. Budete si moci vybrat, jestli bojovat za oškliváky (teroristický klan Brotherhood of Nod) nebo slušnáky (Spojené národy).

Strategická část

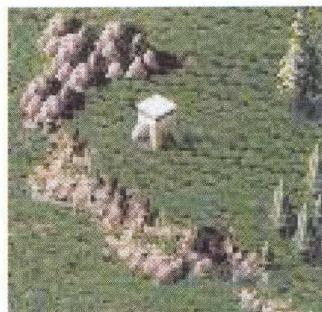
Byla drasticky vylepšeno myšlení počítačového protivníka, prý na takovou míru, že neudělá jednu chybu dvakrát. Dále bude schopen zasazovat



údery na nejslabší místa, např. útočit na konvoje ve vašem vnitrozemí. V CC se nebudete při hře moci spolehnout na známé taktické chyby protivníka v Duně, budete muset rychle a dobré vymýšlet kličky a úskoky v boji o přežití. Zdá se, že CC vymění role chytřeho a hlučného. Pro dokreslení rozmanitosti bojové techniky jmenujeme několik typů: XO-Power Suits, Advanced Stealth Fighter, VTOL Orca Fighter Craft, Raptor Attack Cycle, Devil's Tongue Incinerator Tank, Air Cushioned All Terrain Landing Craft, Mammoth Heavy Battle Tank.

Grafika a zvuky

Grafika v CC je kombinace renderovaných a digitalizovaných objektů v animacích, provázejících vás hru stejně jako v Duně (celkem kolem 40 minut). Kvalita grafiky ve vlastní hře je vidět z obrázků a myslím, že k ní není co dodat, snad jen to, že se pseudo 3D pohled o nějaký úhel zvětšil, takže je prostorový dojem bitevního pole nyní opravdu dokonalý. Pojetí hudby je různorodé, od rapu, cyberpunku až po scénické ukolébavky. Zvuky ve hře jsou kombinací hudby, mluvení a efektů, které jsou díky softwarovému mixování slyšet současně.



Zábava

I zde bylo co zlepšovat a také se obrovitánsky zlepšilo: hra se dá hrát ve dvou po modemu nebo (chvíli napětí): ve čtyřech po síti, což je opravdová bomba!

Požadavky

To nejlepší nakonec. Minimální konfigurace na tuto brutálně devastující strategickou pecku je následující: 486DX/33, 4 MB RAM, double CD-ROM, SoundBlaster kompatibilní.

Wotan



o b s a h

Preview:

Command & Conquer

PC-CD (3)

Chaos Control

PC-CD (4)

CD pro Spectrum

Spectrum (4)

1944 Across the Rhine

PC-CD (4)

Dr. Drago's Madcap Chase

PC-CD (4)

Kaleidoskop (5)

Airpower

PC-CD (7)

Twilight

Spectrum (7)

Dopisy

Dopisy (27)

Názory (30)

Recenze

1944 Across the Rhine (PC-CD)

simulátor tanku (20)

Agent Mličnák (PC)

adventure (8)

Dr. Drago's Madcap Chase (PC-CD)

strategie pro děti (14)

Gloom (Amiga 1200)

3D akční (10)

Kingpin Arcade Sports Bowling

(PC-CD, Amiga) sport - kuželky (22)

Micro Machines 2 - Turbo Tournament

(PC-CD) závody (12)

Nishiran (Atari ST)

akční dungeon (23)

Peable Beach Golf Links (Saturn)

sport - golf (24)

Picture Perfect Golf (PC-CD)

sport (13)

Virtua Chess (PC-CD)

šachy (19)

Návody

Machiavelli the Prince (PC-CD) (26)

Plakát

Alien Breed 3D (16-17)

Chaos Control

Vzpomínáte na ty staré časy, kdy hrací automat stával 5 korun a kdy jsme hrávali Operation Wolf? Jo, to bylo něco. V dnešní době přeplňené multimediálními a interaktivními hrami/filmy se jen těžko najde hra, která se nehonosí právě těmito nálepkami. A právě teď se jedna objevila. Jmenuje se Chaos Control a přichází s ní firma INFOGRAMES, která nedávno vyplula na povrch s projektem Prisoner Of Ice.

Chaos Control je klasická střílečka se systémem pohyblivého zaměřovače. Sedíte ve stíhačce, pohybujete zaměřovačem a střílíte po všem, co se hýbe. Stíhačka se pohybuje

sama v dráze určené počítačem. To vše je využito ve VGA rozlišení. Střely se zde projevují jako červené čáry. Demo vás provede prvním levellem, kde se pohybujete nad oceánem v těsné blízkosti Sochy svobody. Dotérní nepřátelé nedělají takové problémy, jak by se mohlo na první pohled zdát. Stačí jedna rána a je po nich. Po celou dobu letu vás doprovází mužský hlas, který však zaniká v hluku střelby a výbuchů. Mám po-

CD pro Spectrum

Jak jsme vás již informovali, firma Code Master připravila pro majitele počítačů ZX-Spectrum CD obsahující celkem 30 her:

BMX 2 DIRT BIKING, TREASURE ISLAND DIZZY, SNOOKER, FAST FOOD, RUGBY SIMULATOR, JET-SKI SIMULATOR, DIZZY, 3D STARFIGHTER, BMX 2 QUARRY RACING, PINBALL SIMULATOR, 11 A SIDE SOCCER, PRO SKI SIMULATOR, GHOST HUNTERS, JETSKI SIMULATOR PART B, GRAND PRIX SIMULATOR 2, SUPER STUNTMAN, FRUIT MACHINE SIMULATOR, BMX FREESTYLE, ATV SIMULATOR, STREET SOCCER, MOTO X SIMULATOR, TWIN TURBO V8, DEATH STALKER, INDOOR SOCCER, BIGFOOT, ARCADE FLIGHT, SKATEBOARD SIMULATOR, SOCCER DKILLS, STREET GANG FOOTBALL, SUPER ROBIN HOOD, VAMPIRE, NINJA MASSACRE.

Dodává se v balení spolu s manuálem, kazetou se zadávěcím softwarem a kablem s redukcí jacku pro připojení k běžnému zvukovému CD přehrávači. Nahrání jedné hry trvá nyní místo několika minut jen vteřiny. CD existuje i ve verzi pro C64.

Viktor Čistič



cit, že něco blabolí o úspěchu, ale to nevím zcela jistě, protože je mu hrozně špatně rozumět. Neprátele vypadají jako krysy se štíty a v některých případech i jako štíři. Bude to způsobeno nejspíše mutací.

Provedení hry není nikterak závratně dokonalé. VGA grafika je poněkud hranatá, nicméně dokonale plynulá. Zvuky jsou na průměrné úrovni a hudební také není nic moc. Ale to hlavní je hratelnost. A tady si myslím, že Chaos

Control je dobrým adeptem na získání ceny za vysokou hratelnost. Hra vás chytne a po chvíli se naučíte nepřátele upřímně nenávidět. Budete se prokousávat level za levelem až ke zdárnu konci.

Z demoverze se toho příliš nedozvítíte, neboť první level je nesmírně krátký a tak netrvá ani minutu a půl a jste venku.

Myslím, že INFOGRAMES taky mohli trochu přidat. Ale v každém případě je fakt, že se na trhu objeví nová střílečka, která přispěje k oživení „multimediálního“ trhu.

Roger T.

1944 Across the Rhine

■ PC-CD

„Micropose nelení“, musí konstatovat každý, kdo uvidí novou hru od tohoto velikána.

První, co člověka zarazí, když vezme hru do rukou, je hmotnost. Originální balení je těžké 1,1 kg (vážil jsem je). To bude asi tím, že uvnitř najdete dvě tlusté příručky, každá po stopadesáti stranách. Další věc, která zarazí jsou hardwarové požadavky. Doporučená sestava je Pentium s 8 MB RAM. To někomu radost udělá a někdo holt jenom pokrčí rameny, smutně se koukne a zahráje si u kamaráda. Samozřejmě, že hra běží i na pomalejších strojích, ale minimálně to musí být 486 na 33 MHz a 4 MB RAM (příšerně pomalé).

To už ale neuvidíte digitalizované efekty. Tak se zdá, že po řadě nenáročných a lidových strategiích (UFO I-II, MACHIAVELLI THE PRINCE...),

ně se koukne a zahráje si u kamaráda. Samozřejmě, že hra běží i na pomalejších strojích, ale minimálně to musí být 486 na 33 MHz a 4 MB RAM (příšerně pomalé).

To už ale neuvidíte digitalizované efekty. Tak se zdá, že po řadě nenáročných a lidových strategiích (UFO I-II, MACHIAVELLI THE PRINCE...),

přišlo něco, proti čemu je takový Armored Fist jenom slabým odvarem. Digitalizované efekty, perfektní hudba a zvuky - výkřiky kamarádů, křik dobíječe, že je už nabito, výbuchy dělostřeleckých granátů, no prostě druhá světová válka a tanková bitvy. Můžu říct, že to zatím vypadá dost slibně. Komu by se to také nelíbilo, ponurá atmosféra tanku, prst na spoušti a napětí, které by se dalo krájet (pozor, nemyslím elektrické). Fašistický Pz Kpfw III a na druhé straně americký Sherman, to je prostě paráda (samořejmě jenom na monitoru). Uvidíme, jestli zůstane 1944 ACROSS THE RHINE tak perfektní i po nahraných hodinách.

Vlapon

Dr. Drago's Madcap Chase

Vážení přátelé, dnes jsem se vydal podívat na ojedinělé závody. Hned před depem mě překvapila přítomnost mého kolegy Aliho Kecálka (to jenom značí o tom, že se jedná o něco velkého). Televizní divákům přednášel o nejnovější bombě, závodech po Evropě a přilehlém okolí. Jen co řekl, že závody začínají v Londýně, nečekal jsem a vydal jsem se na cestu. Sychravé počasí v tomto městě mě hned po výstupu z letadla přesvědčilo o tom, že účastníci to nebudou mít vůbec lehké. Ale začnu pěkně od začátku. Závody pořádá firma Blue Byte. Největší bomba však je, že se může zúčastnit, kdo bude chtít. Podmínkou je mít své auto. Jako startovné obdrží dotyčný tříčet tisíc. Tento závod představuje velikou možnost pro lidi, kteří umí riskovat. Můžou totiž vypadnout ze závodu i jako žebráci a to ještě se stotisícovými dluhy. Ale na druhou stranu se z nich můžou stát velcí boháči. A právě se mi dostala do rukou startovní listina, kde je osm závodníků. Jsou to Helmut Pohl, Vera Grise, James Fond, Zora Meander, Jane Blonda, Mikro Mawasaki, Luigi Maserotti, Armino Gesserti. Ale to už vidím na obrazovce mého monitoru, že vše uvedený kolega začíná losovat město.

A dřív než by člověk řekl řeč, se vydávají závodníci na trať. Nechám závodům volný průběh a vás milí čtenáři zasvětí hlouběji do této závodu. Pořadatelé připravili pro závodníky nemálo překážek a úskalí. Dokonce i přírodní katastrofy hrají velkou roli. Podnikání a kouzelné karty nemůžou samozřejmě chybět. Ale pozor! Právě teď přišla největší atrakce z celého závodu. Všichni přítomní byli upozorněni, aby si uklidili peněženky a všechny osobní věci nejlépe do příručního sejfu. Z klece byl právě vypuštěný dr. Drago a hned se vydal na svou loupežnou výpravu na svém starém rozvrzaném bicyklu. Ale to se už připeřil na záda jednoho soutěžícího a surově mu ukradl dvacet tisíc. To je závodu všechno a já se zase přesunu do Prahy, abych pro časopis Excalibur napsal podrobnou zprávu.

VLAPON

Virtuální přilba v testu

V těchto dnech máme možnost otěstovat virtuální přilbu, zapůjčenou firmou M+H. S výsledky testu se můžete seznámit v příštím Excaliburu.

Na obrázku:
Genagen (?) zkouší VFX-1



Nemilá návštěva

V noci ze 17. na 18. srpna navštívila redakci Excaliburu neznámá straka. Vybavení grafického studia v hodnotě několika set tisíc naštěstí nechala bez povšimnutí a vydávání Excaliburu nebylo ohroženo. Zálibil se jí však počítač Brave firmy ProCA (Na Vinobraní, Praha 10, viz inzerce na str. 15) v multimediálním provedení s reproduktorky vhodný pro počítačové hry (včetně 16 MB RAM, CD-ROM Mitsumi triple speed, SB16, ATI Xpress, Action Replay, modem Zoltrix). Spolu s počítačem zmizel také monitor SMILE 15". Jako přivedek s sebou přibrala malou televizi Funai (JRC) a telefon Panasonic. Kdo nám pomůže nalézt strážní hnizdo s ukradenými předměty, obdrží od nás odměnu.

-Excalibur

Pro uživatele počítačů ZX / Didaktik nabízíme

- software: hry i užitkové programy, literaturu
- hardware: tiskárny, joysticky, diskety, ...
- zboží posíláme poštou - na dobírkou
- na požádání vám zašleme ceník

PROXIMA-software,
P. O. Box 24, 400 21 Ústí nad Labem
tel. 047-520 01 82, 522 09 16, fax 520 90 39

KALEIDOSKOP

Na žebříčku nejprodávanějších CD-ROM her se toho mnoho nezměnilo, aby byl přesný, nezměnilo se nic! Na pátém místě je stále **Star Trek: The Next Generation Interactive Technical Manual**. O jedno místo ho předcházela Sierrácká animovaná pohádka **King Quest VII**. Na třetím místě si poletuje **Wing Commander III** od Originu. **Doom 2 - Hell on Earth** je druhý a nepokořený je stále **Myst** od Broderbundu. Zdá se, že neochvějným pozicemi těchto titulů může otřást jen nějaká pořádná bomba. Snad se jí dočkáme za čtrnáct dní.

Celosvětová počítačová síť **Internet** neslouží už dávno jen k přenosu cenných dat. Pokud znáte správný adresář, můžete si dokonce objednávat věci domů. Je to takový **Houm Šoping**. Má ale jednu vážnou nevýhodu. Zřizovatelé požadují vyplňení malého formuláře (na vašem monitoru samozřejmě), jehož obsahem je i druh a číslo vaší kreditní karty. Vyplněný formulář se následně odešle (opět po Internetu pochopitelně) inzerující firmě. A zde je ten hlavní problém. Protože na sítí je připojeno tisíce (někde jsem četl, že dokonce miliony) lidí po celém světě, má také tisíce (nebo miliony) lidí šanci, dostat se k inkriminovanému číslu kreditní karty. Vy se pak jen nestáčí dívit, když se vám na výpisu od American Express začnou objevovat položky jako „típatrový dům v Osace“ apod. Pouhá teorie? Donedávna možná, dnes již několik měsíců praxe. Aby si uchovali zákazníky, byli majitelé prodávajících společností přinuceni přijít s nějakým chytřím řešením. Nyní je už na světě a jmenuje se **CCash** (patrně zkratka od Computer Cash - tedy něco jako „počítačové peníze v hotovosti“). Její používání není ještě zcela ověřené, ale právě slibuje konečně patřičnou ochranu zákazníků. Každý prostě čerpá ze svého počítačového konta a platí CCash kdekoli na světě, aniž je nuten směňovat svou měnu v bance. Zná to chytře, ale ať tak či onak, myslím že nás problém to ještě dluho nebude.

Zatímco v Čechách máme mnohdy problémy s telefonním spojením do vedlejší ulice, nedaleko od nás, na francouzsko - německé hranici se již připravuje **telefonní projekt** příštího tisíciletí. Jedná se o kabelovou síť, která má účastníkům přinést doslova až do domu nejrůznější veřejné služby a multimediální produkty (ty zábavní nevyjímaje). **„Project Crystal“**, jak se celý plán jmenuje, má pohlit do roku 1999 na třista šedesát jedna miliony dolarů (něco přes deset miliard korun). Kmotří projektu - americká IBM a francouzský Telecom France to právě růžově, asi na to mají.

A ještě jednou z Francie a ještě jednou na téma **multimediálních služeb** až do domu. **Canal Plus** se pokouší prosadit svůj projekt, který by k přenosu počítačových dat využíval stávající kablové sítě. Tak mne napadá - Cable Plus? Premiéra? Haló, je někdo doma?

A do třetice všeho dobrého. Zatímco ve Spojených státech se již prakticky napevno uchytil termín „**Information Superhighway**“ (v překladu - informační dálnice), který do sebe zahrnuje prakticky všechny propojování nebo zdokonalování počítačových technik a technologií, Francie se nechala slyšet, že nepřipustí americkou invazi. „Nepřipustíme amerikanizaci cybersvěta, jako jsme připustili amerikanizaci filmu“, hlásají někteří radikálové. A tak se země galského cohoutu a Johanky z Arku nechala slyšet, že Francouzi budou používat vlastní, takřka národní termín „**autoroute de l'information**“ (v překladu - informační dálnice). Sláva nezávislosti! Ehm, nebo tak nejak.

A co si o tom všem pozdvížení (viz výše) ve Francii (které je navíc štědře sponzorované vládou) myslí Bill Gates? „Francouzská vláda asi vážně neví, co s penězma.“ (konec citátu).

Pokud vás zajímají filmy, pokud si často půjčujete videokazety a pokud v tom všem máte pěkný zmatek, může se vám zdát, že „**International FilmArchive CD-ROM**“ (Mezinárodní filmový archiv na CD) je to pravé řešení pro vás. Ale chybá lávky. Tento čtyřistapadesátidolarový (ano, cena je skutečná \$450, což je tak asi dvanáct tisíc korun) produkt společnosti International Federation of Film Archives, který běhá jen pod Windows (ahoj Bille ;^=) je vlastně převážně seznamem periodik, která se filmem zabývají (a to pouze od roku 1983 do roku 1994). Je tu také seznam periodik z let 1972 až 1994. Tak co, už vám to stačí? Ne? Tak já ještě dodám, že na CD je i kompletní seznam publikací společnosti, která CD vydala, z let 1966 až 1993. Není to príma?

Minule jsme se trochu podívali na **problémy kompatibility PC hardware**. Záležitost ale není tak irrelevantní, jak by se na první pohled mohlo zdát. Situace je dokonce tak vážná, že Software Publishers Association z Washingtonu, USA sestavila speciální výbor, který se k ní má vyjádřit. Velkou úlevu mají přinést **Windows '95**. Mají zamezit problémům s kompatibilitou (zvláště se jedná o zvukové karty) pomocí speciálního programku, který má být schopen aktivovat jakýkoliv Sound Board. Jeho interface má být navíc tak snadný, že ho snadno zvládne i moje sestřenice. Uvidíme, uvidíme. Zatím se hot-linky distributorů software prohýbají pod telefonáty z nichž většina nemá s prodaným programem mnoho společného. Broderbund's (vydali napří-

klad **Myst**) odhaduje že na šedesát pět procent telefonátů se týká právě nekompatibility zvukových karet. Activision sama tvrdí - customer services řeší nejčastěji jeden problém - špatně nastavení zvukové karty. A to ještě mlčí o případných útocích CD-ROM na zvukové karty. Řešení se zdá být snadné - kupit originální **Sound Blaster** v balíku s CD-ROM u renomované firmy. Tyto balíky přece mají zaručit 100% spolupráci, ne? Ne. Co myslíte, že mám ve svém PC? A co myslíte, že mi dělá nejčastější problém? Moji kamarádi - amigisté by jistě přišli s extra-radikálním řešením - „Zahod' ten krám v—e!“. Heršec, že by na tom něco bylo?

Tuhle se mne někdo ptal na - „...tu počítačovou výstavu“. „Jakou?“ „No, tam tu, šak víš, copak jich je tolik, že si nespomeneš?“ - a tak jsem si řekl, že vás seznámím s několika počítačovými výstavami, veletrhy a konferencemi o kterých jste možná ještě nikdy neslyšeli, přestože by na nich mnozí z vás určitě rádi byli. Log in ... 3, 2, 1, start ... **Networks Expo** v Bostonu, **High Tech Direct 2000 Conference and Expo** v Santa Clara, **19th UCLA Entertainment Symposium** v Los Angeles, **Audio Engineering Society Convention** v Paříži, **Intermedia '95** v San Francisku, **Software Developer's Conference West** v San Francisku, **Orlando Multimedia** v Orlando, **Conference on Interactive Television** ve Philadelphii, **Digital Hollywood** v Los Angeles, **TED** v Monterey a **MacWorld** v Tokiu ... log out. Jo a málem bych zapomněl to je pouze seznam února 1995.

„Wax“ znamená Vosk. „Wax“ je ale také název filmu a není náhodou, že se o něm zmíňují v této rubrice. „**Wax**“ je totiž film, který byste měli znát. Před čtyřimi roky ho natočil David Blair. Svoje dílo tvoril alespoň měsíce. „Wax“ je totiž jakýmsi souhrnem digitálních obrázků a animací. Nic zvláštního, řeknete si, ale tím „Wax“ nekončí. Před nějakým časem byl celý film zkompromitoval technologií MPEG (mj. miluju ji) a mohl tak debutovat na Internetu. Stalo se to v květnu 1993 a v repríze pak v září 1994. „Wax“ se tak stal úplně zcela, naprostě, nezpochybnitelně prvním filmem na mezinárodní počítačové síť!

„Wax“ je ale zároveň filmem interaktivním (v tom už první nebyl). Uživatelé si totiž mohli do filmu přidat vlastní text, zvuky, hudbu, nebo obrázky, či animace. Aby toho nebylo málo, ohlásil David Blair započatí prací na verzi „Waxu“, která bude zobrazitelná ve Virtuální Realitě. „Wax“ se tak již brzy promění v sérii dvouset paděsáti prostorových obrázků kterými lze poružnou cestovat. „Wax - VR“ bude k dostání na CD discích a na některých sítích.

A když jsme u té VR, víte, že Virtuální Realita už má vlastní, zcela oficiální, programovací jazyk? Jmenuje **VRML** (Virtual Reality Modeling Language) a standardním jazykem Virtuální Reality byl vyhlášen na World Wide Web. Ale co, Amiga má zase svůj Amos.

Tak mne napadá, nemáte někdo zájem koupit americkou společnost produkující CD-ROM tituly? Byla založena roku 1989, vydala na paděsát CD, roční obrat činí 2.2 miliony dolarů a zastupuje ji agentura Spade&Archer. Ehm. Cože? No tak pardon, já se jenom ptal.

V **CD-ROM je budoucnost** jak pro distributory software, tak pro jeho piráty. A jaké jsou předpovědi této budoucnosti? Zatímco letos má stoupnout počet uživatelů CD-ROMů na osm milionů, za rok jich už bude deset milionů, v roce 1997 dvanáct milionů a v roce 1998 už přes čtrnáct milionů. Roku dva tisíce může být na celém světě okolo osmnácti milionů CD-ROM drivů. Takové jsou alespoň prognózy odborníků.

Na českém černém trhu se začala objevovat **CD s pirátskými programy**. Jsou označeny názvem Games a pořadovým číslem. Obaly mají ale jinak české popisky. Na jedno takové CD se vedeče okolo stopadesáti her. Cena jednoho kusu se podle mých zpráv různí. Ten praví tisíc šest set, ten tisíc (korun českých). Jak by se vám líbilo mít takové CD doma? Ta cena je možná vysoká, ale



Bába vyhrála v bingo ránu palicí do hlavy. Sledujte Monty Pythonův Létající cirkus na ČT 2 spolu s námi každý pátek v 19.30 nebo opakování každou středu o půlnoci!

v porovnání s počtem her je asi stopadesátkrát nižší než by byly ceny všech her dohromady v obchodech. To je dobrý, ne? A možná, že už tohle CD máte doma? Máte? No práma! Můžete si ho na chvíli vzít před sebe? Já počkám. Dobrý? Tak se na něj podívejte. To je záruk co? A teď si představte kolik lidí tak asi na jedné hře pracuje („práce“ to je manuální, nebo intelektuální činnost, která vede k zisku peněz, které slouží k udržení člověka při životě) a teď to číslo znásobte stopadesáti. A teď si jen na chvíli, jen na malou chvíli představte všechny tyto lidi. Představte si je, jak ten stojí a dívají se na vás. Víc vlastně ani udělat nemohou. Ti všichni si po měsíci ničili zdraví jen proto, abyste dali peníze někomu úplnějinému. Ale jinak je to vlastně skvělý nápad, ne?

V rozporuplných Spojených státech opět ukazují zoubky puritáni. Senátor James Exon začal nedávno tažení proti sexu na Internetu. Rozhořuje ho celosvětová dostupnost digitalizovaných erotických fotografií a dodávuje se uzavření všech sites (nenapadá mne jak to slovo přeložit do češtiny, aby uživatelé Intrnetu pochopili, co mám na mysli) na sítích na kterých jsou nabízeny. Já jen přemýslím, na jakou funkci chce asi senátor Exon v blízké budoucnosti kandidovat, když na sebe musí takhle blbě upozorňovat.

IBM a Microsoft začínají věnovat zvláštní péči japonskemu softwarovému trhu. Zatímco donedávna byly **japonské verze** jejich programů vždy o několik měsíců opožděně z důvodu komplikací při používání japonského překladu, nyní by se měla situace rapidně změnit k lepšímu. No to jsem si oddychl.

A ještě jednou o Japonsku. Americká společnost **Disney** se dal dohromady s asijským Samsungem za účelem výroby CD-ROM her. Se svou troškou do mlýna přichází i **NEC**, který jim pomůže tituly v zemi vycházejícího slunce distribuovat. NEC totiž v Japonsku ovládá více než polovinu trhu. Hele, a co my tady v Čechách? Po nás potopa?

Americká rocková skupina **Van Halen** se podobně jako další osobnosti kulturního života dostává do cyberspace. Na celosvětové síti **Internet** si zájemci mohou stáhnout jejich fotografie, rozhovory se členy skupiny, rozpisy jednotlivých závodů turné (to má velkou výhodu, jen si vezměte, jak se trasy a data často velmi narychlou mění), na Internetu budou vždy aktualizovány) a dokonce i krátké, půlminutové preview jejich nových videoclipů. Fanoušci mohou skupinu nalézt pod adresou <http://vanhalen.warnercrds.com/balance>. Hezkou zábavu.

Abychom ani dnes nevynechali nějaký ten žebříček, podívejme se na **deset nejprodávanějších titulů minulého roku**. V kategorii her pro PC je situace následující. Na desátém místě je graficky nádherná jakž takž strategická spartanina „Outpost“ od Sierry On-Line. O jednu příčku ji předbehl Maxis s reedici svého legendárního trháku (byl i na takovém stáří jako ZX Spectru) „Sim City“. Na osmém místě je staroba „7th Guest“ od Virginu, která se právě dočkává pokračování v „11th hour“. Akční střílečka „Rebel Assault“ od Lucas Arts je na sedmé příčce, zatímco hned nad ní si poletuje „Tie Fighter“ od stejně firmy. Microsoft se se svým „Flight Simulatorom“ dostal až na pátopříčku, ale Sirius byl lepší a umístil svůj „10 Pack Volume 1“ na místě čtvrtém. Stejně jako Lucas Arts, i Maxis dostal do první desítky hned dva tituly. Jeho SVGA simulátor města budoucnosti „Sim City 2000“ je na dobrém třetím místě. A blížíme se k vrcholu, napětí vrcholí... druhé místo patří fantastické advenční „Myst“ od Broderbundu a místo první získává klasický masakr „Doom 2 - Hell on Earth“ od id softu! Sláva vítězům, čest poraženým.

A když jsme už u těch žebříčků na PC, podívejme se na nejprodávanější Educational Software (**vzdělávací software**) na PC za rok 1994. Na desátém místě je „Reader Rabbit 2“ od Learning Company, devátá je „Grolier's Encyclopedia“ od Grolieru, osmý je Microsoft se svým „Books-

half“, sedmý je Broderbund s titulem „Where In The USA Is Carmen Sandiego“. „Reading Rabbit 1“ se drží na šestém místě a „Oregon Trail“ od MECC je o pozici výše. Software Toolworks umisťili „Mavis Beacon Teaches Typing“ na čtvrtou pozici a Disney dostal svého „Lion King Story“ na místo třetí. Druhý je opět Broderbund s titulem „Where In The World Is Carmen Sandiego“ a na prvním místě trůní Microsoft se svou „Encartaou“. A jenom tak na závěr, může mi někdo vysvětlit jak se rozhoduje o tom, že „Carmen Sandiego“ je naučný software a „Flight Simulator“ hra?

V Austrálii se staví k počítačovým programům velmi serián. Jen si to poslechněte. Ministr průmyslu, vědy a technologií a ministr komunikací vydaly právě novou verzi jejich prohlášení z roku 1994 nazvaného hrdě „Creative Nation“. Zahájili tím sérii seriánových sympozia a vytýčili hranice pro **vládní příspěvky na produkci software**. Tak to by se u nás stát nemohlo.

Se zajímavým produktem přichází Banner Blue Software. Jejich CD-ROM disk „Family Tree Maker“ slouží k **vytvoření vašeho vlastního rodokmenu**. Samotné CD obsahuje okolo sto padesáti milionů jmen s daty, která byla vypsána z matrik. Pokud se chcete seznámit se svými předky, nemusíte jezdit po všelijakých Transilvániích a pokoušet se přeloučit záznamy ve starých knihách. Stačí jen nastartit Windows a jede se. Až se vám podaří dát rodokmen dohromady, můžete si ho dokonce vytisknout na barevné tiskárně. Jako všechno má ale i „Family Tree Maker“ jeden háček. Pokud budete chtít objevit své skutečně velmi vzdálené předky, budete si muset dokoupit některá z datových CD-ček, která se k programu prodávají. Jedno vás může přijít až na šedesát dolarů (asi šestnáct set korun).

Zatím musel mít pravý Doom-maniak doma alespoň jedno schopnější PC. Během několika měsíců se tento status quo může změnit. Na scéně totiž přichází konverze Doom na 3DO. „Jo, jasné, to jsme už viděli na Jaguáru a jak to dopadlo, phew!“ - říkáte si asi, ale chyba lásky! Konverze na **3DO totiž přenáší Dooma do úplně jiné dimenze!** Na svědomí ji má nepříliš proslavený tým ADI (Art Data Interactive). Jejich Doom na 3DO bude mít vyšší rozlišení, bude využívat Full Spectrum Audio a dokonce přibudou i FMV - Full Motion Video - sekvence! Nové levele jsou již jakousi samozřejmostí, ale s nimi tu budou i úplně nové zbraně (nové nejenom vzhledem, jako tomu je u některých sharewarevých WAD, ale odyšně i svou účinností a tedy i použitelností). Jako kdyby to nebylo všechno, pracují šilenci od ADI na několika zcela nových monstrech! Nová monstra do oficiálního Dooma??? Tomu říkám odvaha! Jen se podívejte na tu dokonalou selekci příšerek v Doom 1! Nakoukněte do Dooma 2 a pak se podívejte na kterýkoliv Doomovský klón. Ani tak dobrá pařba jako Rise of the Triad nemá tak dobrou řadu nepřátel. ADI se skutečně cítí, to se jim musí nechat. V současnosti pracují ADI na konverzích obou dílů Dooma najednou. To má ale za následek i tu skutečnost, že si dobře rozmysleli, které herní prvky ponechají až na druhý díl. Tak třeba již zmiňované FMV nebude v jedničce, ale až ve dvojce! Přitom některé sekvence už byly natočeny a připraveny. Pro jednu

z Game Over pasáží byla natočena scéna, kde krvežíznivá příšera sežere hráče za živa. Vypadalo to asi takhle. Hráč leží na zádech u dveří, které se otevírají a v nich se objevuje příšera. Ta zaboří tlamu do hráčova těla (mimo obraz) a když se pak zase objeví na monitoru celá, polyká už jeho vnitřnosti, přičemž jí od tlamy padají chuchvalce masa a krve. Bylo to tak naturalistické a „gory“, že se ADI bálo scénu ve hře použít. Místo toho ji přesunul do dalšího dílu. Doom 2 by měl být nejenom rozeblýší než nás miláček na PC, ale jeho prostředí by mělo být i více interaktivní. Jednou z hlavních nevýhod Dooma na 3DO bude pravděpodobně neschopnost hry několika hráčů. Pro 3DO zatím nebyly vyvinuty příslušné hardwarové pomůcky. A čím se baví programátoři ADI, když právě nepříšou Dooma? Přenesli své zdigitalizované obrazy na místo Impů a střílejí se navzájem v Death Matchi. Má to tak někdo život.

Jistě jste už někdy viděli nějaký program na tvorbu her. Amosem počínaje, přes CAG a Klik And Play konče. **Firewalker** je název pro soubor několika utilit a programů, které mají ulehčit tvorbu 3D her. Při jeho tvorbě se spojili Rocket Science a slavní Silicon Studios. Jestlipak bude chodit i na Amize?

Nový systém virtuální reality od firmy Apple nazvaný svými výrobci **Apple Quick Time Virtual Reality** bude mít svou premiéru (zatím jen v pracovní podobě) na The Electronic Entertainment Expo v Los Angeles. Svou americkou premiéru si tu odbude i Sonyho skvělá Playstation. Dohromady by mělo E3 představit okolo jednoho a půl tisíce produktů počítačového trhu.

Již po několik kaleidoskopů jsme si povídali o **problémech kompatibilitu případných zařízení k počítačům PC**. Jednou z reakcí na tyto tráble je i nová služba společnosti Pacific Advanced Media. Jejich program s názvem Active Support pomáhá výrobcům software doladit některé problémy kompatibility audio, videa i CD-ROM případných zařízení. Stačí jen vytvořit správné telefonní číslo.

Nová super procházečka od Virgin Interactive Entertainment se jmenuje **„Heart of Darkness“** (Srdce temnot). Naprogramovali ji pro ně francouzci z týmu Amazing Studios a asi si na ní dali hodně záležet. Tedy hlavně po té grafické stránce. V intru, které je kompletně rendrováne a připomíná hrany film, se hráč setkává s malým chlapcem, který je jednoho odpoledne po škole svědkem podivného uragánu. Vzdušný vír zmizí stejně rychle jako se objevil, ale něco si vezme s sebou. Chlapcova psíka. Hoch nelení, nasedne do svého super letounu, který má doma na záhradě a už si to letí skrz dimenze až do neznámého světa fantazie. Už tady začíná originalita skřípat při vzpomínce na úvod Simona Sorcerera. A to jste ještě neviděli hru. Je to vlastně docela obyčejná 2D plošinovka typu „jump'n'run“ s malou postavičkou, která střílí po zrůdčíkách a šplhá po žebříčích, plave a skáče. Originalita chybí jako sůl, ale HOD může mít přesto úspěch. Všechny animace postav a akcí jsou prakticky dokonalé a navíc je hra doplněna renderovanými sekvencemi podobnými intru, které jednotlivé levensky stmelují do celistvého děje.

KaT



Airpower

■ PC-CD

Karel Florian

A je to tady. Hned po prázdninách k nám dorazí nový simulátor špičkové kvality jménem *Airpower*. Jeho výrobcem je známá firma Mindscape. Z demoverze dodané k nám do redakce jsme vyzvěděli přibližně toto. Nový *Airpower* bude jak na CD nosičích, tak na disketách. To potěší zejména nemajitele CD-ROM. Dále, tento simulátor funguje jak v klasickém VGA rozlišení, tak i v SVGA. K mání bude už od září a jeho cena (prozatím udávaná v librách) bude 44.99 £.

V demoverzi si můžete zkušebně proletět jednu misi spočívající v tom, že proniknete mezi útočící letouny druhé velmoci a zničíte, co se dá. Ve hře figurují jak letadla, tak i vzdcholodě.

Bohužel vám hra k misi bez optání přidělí letoun Goblin. V ostré verzi bude na

výběr více strojů, které si můžete na tomto CD bez možnosti vyzkoušení prohlížet.

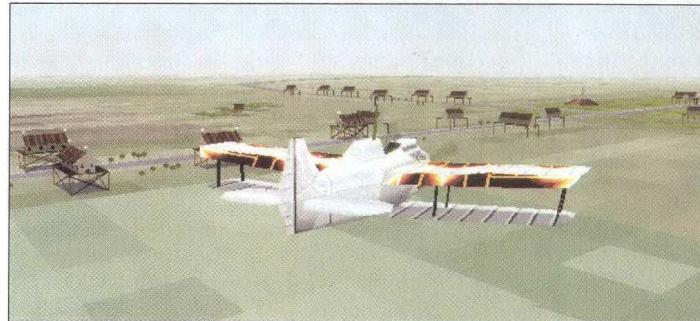
Mezi misemi vás provází váš velitel s plnovousem, za který by se nemusel stydět ani Krakonoš. Graficky je hra dokonalá. Obrazky letadel (animované), vašich velitelů, ale i hra jsou provedeny precizně a dokonale. Faktem ale zůstává, že pro naprostou plynulou hru v SVGA rozlišení musíte mít minimálně Pentium s 64bitovou PCI grafickou kartou a 16 MB RAM. Mi-



nimální konfigurace pro VGA hru je 486ka se 4 MB RAM a pro SVGA 486DX/66 a výše. Hra podporuje klasické zvukové karty a od ostré verze dokonce Rolandu.

Mise jsou zpracované výborně. Celou hru prolíná hudba a zvuky motoru a zbraní, které jsou vyvedeny velice dobře. Hra má spád a mise nejsou vůbec nudné. Let se ovládá klávesnicí, joystickem nebo myší. Rohodně se dá říci, že je na co se těšit.

✖ Roger T.



TWILIGHT

■ SPECTRUM, DIDAKTIK

Twilight znamená v preklade ŠERO a je to zároveň názov nového rozsiahleho projektu firmy Ultrasoft. Na hre pracuje rovnaká skupina programátorov, ktorá vytvorila adventure hru MENO RUŽE, na námet známeho filmu. Túto hru iste mnohí z vás poznajú a vedia, že účasť jej tvorcov na príprave Twilightu je už samo o sebe zárukou vysokej kvality a dobrej hratelnosti. Tentoraz sa však autor scénara neinspiroval minulosťou - temným stredovekom a dobou inkvizičných procesov. Dej novej hry je práve naopak situovaný do ďalekej budúcnosti, presnejšie do roku 2006.

Hlavný hrdina

Hlavný hrdina hry sa vracia z prvej medzhviezdnej expedície, ktorá trvala niekoľko desiatok rokov. Akonáhle sa kozmická loď priblíží k Zemi, automatika začne deaktivovať hibernačný prístroj a oživovať všetky telesné funkcie kozmonauta. Kozmonaut sa konečne prebúdza k životu a začína si plniť svoje bežné povinnosti. Najskôr dôkladne skontroluje displeje prístrojov na riadiacom pulte a keď je s ich stavom spokojný, zapne vysielač a snaží sa nadviazať spojenie s riadiacim strediskom. To však vytrvalo mlčí. Už znepokojený kozmonaut prejde postupne všetky vlnové pásmá a hľadá akýkolvek signál, akýkolvek známkou života. Odpovedou je mu však iba chaotické praskanie a monotónny šum. „Čo to má všetko znamenať? Nevysiela jediná rozhlasová stanica, nepočúť jedinú amatérsku stanicu, nepočúť vôbec nič.“ preháňajú sa jeho hlavou znepokojujivé myšlenky. „Znamená to azda, že na Zemi už nie je život? ... Nie,



takéto myšlenky si nesmiem pripúšťať“, otriasie sa znepokojený kozmonaut a začne plniť body nádzového plánu. Po niekoľkých obletech Zeme nachádza miesto, odkiaľ pred mnohými rokmi vzlietol do kozmu. Za niekoľko hodín už končí pristávací manéver a kozmická loď stojí opäť pevne na Zemi. Kozmonaut vychádza von a zamieri k nedalekému komplexu zvláštnych budov. Možno práve v nich sa skrýva odpoveď na otázky, ktoré mu tak zvierajú srdce...

Pretáčanie kazety hore-dole

Hra Twilight, ktorej úvodnú pointu ste si práve prečítali, je dosiaľ najväčším tuzemským projektom na ZX Spectrum. Tvorcovia sa po porade s vývojovým oddelením firmy Ultrasoft rozhodli obísť najväčší handicap počítačov

ZX Spectrum a Didaktik - nedostatok pamäte, jediným možným spôsobom. Hra sa rozdelí na niekoľko samostatných častí, ktoré sa budú do počítača postupne dohrávať. U disketovej verzie (D40 a D80) sa o dohrávanie postará samotný program a hráč vďaka rýchlosći disketovej mechaniky takmer ani nepostrehe, že by sa niečo dialo (podobne ako u nahrávania nových miestností pri jednodisketových hráčach na Amige). O poznanie horšie na tom budú majitelia datarekordérov a kazetových magnetofónov.

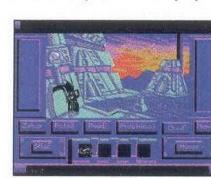
Tí si budú musieť počkať na nahranie plnej pamäte klasické štyri minútky. Systém dohrávania však bude riešenie veľmi 'friendly'. V žiadnom prípade nehrózí pracné pretáčanie kazety hore-dole, ako to bolo u niektorých posledných zahraničných dohrávkových hier. Okrem toho aj majiteľom magnetofónov bude stať tých pár minút čakania určite za to. Každá z troch plánovaných dohrávacích častí totiž bude mať viac ako 20 miestností.

Okrem toho hra bude obsahovať animované 'intro' a 'outro' (úvod a záver) aké sme boli dosiaľ zvyknutí vídať iba na Amige či PC. Miestnosti však nebudú len také ledajaké. Autori sa vyslovene vyhýbajú množnej grafike,

ktorá sa vyznačuje tým, že programátori v rámcí štěrenia pamäti skladajú jednotlivé miestnosti z obmedzeného množstva prvkov ako skladačku, čím

vzniká sice rozsiahla, ale častokrát dosť jednotvárná hra. Znamená to, že v podstate každá miestnosť hry Twilight je originálnym umeleckým dielom, nakresleným samostatne (s výnimkou tunelov a výťahov, kde je to neúčelné). Nesmieme zabudnúť ani na hudbu a zvuky, ktoré budú počuť rovnako majitelia Melodiku (čipu AY-8912) ako aj tí, ktorí sú odkázaní na zabudovaný reproduktorček. Inak je hra riešená ako klasická adventure s množstvom predmetov, ktoré treba použiť správnym spôsobom na správnom mieste, aby sa nás hrdina dozvedel, čo sa to vlastne stalo s ľudskou civilizáciou. Hra by sa mala dostať do predaja už do konca tohto štvrtroku, je však možné, že sa jej vývoj o niekoľko týždňov predĺži. Tvorcovia totiž nechcú nič upořáhať, aby výsledkom bol naozaj po všetkých stránkach kvalitný produkt. Všetko nasvedčuje tomu, že na Twilight sa oplatí nejaký ten piatok počkať.

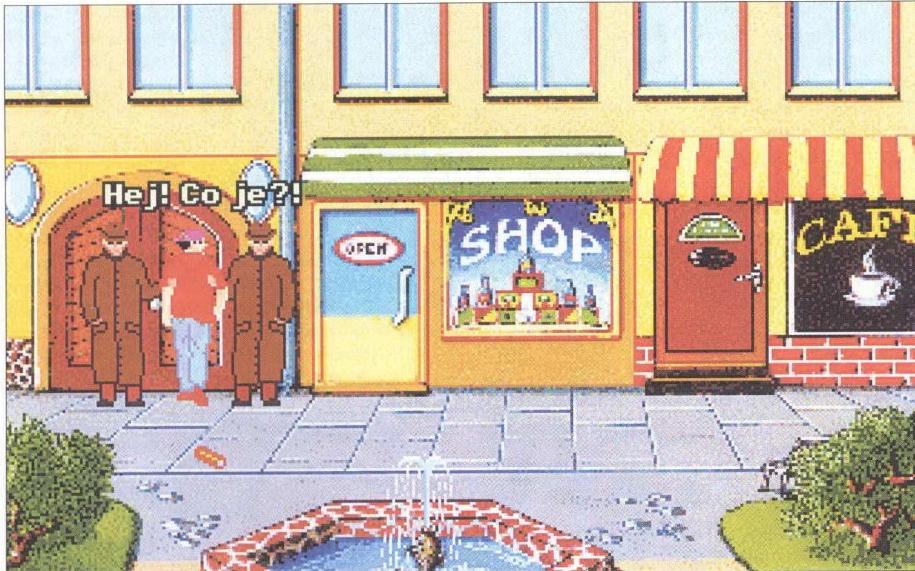
✖ Luis



Agent Mlíčňák znemožněn

PC

RECENZE



Agent Mlíčňák (pracovní název - Agent v záběhu, originální název - Teen Agent)

Karel Taufman

Kde jsou ty časy kdy bylo dobrých adventur kolem nás plno. Jak na chudinku Amigu, tak na PC. Kolik času jsme strávili s Opičím ostrovem, v okolích Spielburgu, nebo v království Daventry. Dnes když přijde podobná hra na trh je buďto trapně nehratelná (a to i když je podle série hezkých knížek) a nutí chudáka hráče zkoušet všech dvěstěpadesát předmětů, nebo je naopak tak dětsky jednoduchá, že ji dohrájete za půl dne, ale to pouze pokud máte CD-ROM a 8MB RAM. Koho zajímá, že k tomu hraje nějaká kapela, a že zvuk motorky je mixován z řevu zvířat, když si za své dva tisíce dochromady nic neužijete. Dnešní situace pro milovníka adventur je prostě drtivě prázdná, až apokalyptická. Někteří z nás si už píší nekrology a chystají epigramy k závěti. Do toho zmatku přichází úplně nenápadně a potichounku nový produkt (firmy nám všem už jistě velmi dobře známé) firmy Vochozka Trading - Agent Mlíčňák.

Ovládatelné ovládání

Agent je hned na první pohled klasická adverturna se vším co k ní patří a mnohým navíc. Předně grafika se nám roztahuje přes



celou (!!) obrazovku. Nikde není pás s ikonami, jak to bylo i v Simonovi, nebo obou Monkeyích. Inventář (podobný tomu v Sam and Max Hit the Road) se vyvolává myší v pravém horním rohu. Není při tom mrtvý, ale mnoho objektů v něm je animováno. Motorová pila ve vaší kapse vrčí, veverka běhá za svým dlouhým ocasem (také ve vaší kapse), pták mává křídly atp. Operace s myší (hra lze pochopitelně ovládat i z klávesnice) je zjednodušená na maximum (respektive na minimum). Levá myš věci prozkoumává, pravá používá. Lahoda, pohoda, parádička. A to jsem se ještě nezmínil o způsobu vyvolání menu pro options během hry. Víte, takové ty funkce na zrychlení pohybu postavičky (ano i to lze v Agentu nastavit) save a load apod. Zatímco v Monekyovi jste museli uvažovat o tom, která z funkčních kláves vyvolá kterou funkci, v Agentu stačí stisknut kteroukoliv funkční klávesu a menu je tady. Po tomhle jsem toužil už od pradávna a schovával jsem si to jako dobrý nápad pro interface do nějaké mega hry. Agent mne předebehl, ale nevadí. Chci jenom zdůraznit, jak je tenhle přístup k uživateli maximálně kůžl a jůzr frendly zároveň.

Ted už k věci

Dostí technikusů terminusů, podívejme se na Agenta jako hru. Ááách. Promiňte, nechal jsem se unést. Chvilku moment, ták, příkuroval jsem se a můžeme pokračovat. Zapnutí bezpečnostních pásov byste neměli opomenout ani vy a to především pokud si potřípite na dobrou hudbu. Té si tu užijete dost a když vám zavážu oči a pustím jí v náhodném pořadí se skladbami třeba z King Questů, nepoznáte mezi nimi kvalitativní rozdíl. Co víc. Hudby v agentu nejsou jen dobrými skladbami, ale taky velmi dobře doplňují atmosféru dané situace. Jistě znáte ty momenty, kdy máte v nějaké hře dobrou hudbu, která se tam v tu chvíli vůbec nehodí (v adventure hráč je to pak cítit trojnásob), nebo naopak podprůměrné pazvuky, které se nehodi nikam (snad na toaletu). S něčím takovím se v Agentovi nemáte šanci setkat.

Ech, ale já chtěl přejít ke hře samotné a zatím jsem zase patnáct minut někde skejsnul, omlouvám se, ne-



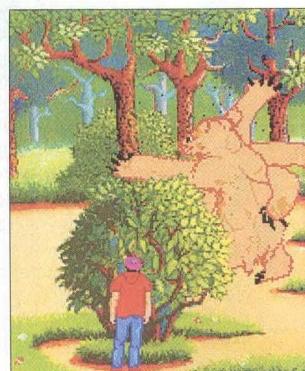
chal jsem se unést („Už podruhé!“ volají čtenáři. Omlouvám se a beru si raději neprůstřelnou vestu.). Agent začíná hezkým logem výrobce doplněným perfektní, tajemnou hudbou („To je nám už jasné!“ volají ti méně trpěliví čtenáři a já začnám nervózně poposedat.). Následuje docela normální intro, ve kterém jsme nejprve svědky bankovní loupeže nové generace. Zlaté cihly nikde nikde nemizely tak rychle! volá reklamní slogan. A skutečně. Detektivní agentura má plné ruce práce, ale jediným výsledkem je matné podezření na jistého obtouštělého obchodníka. Ať se špióni z agentury snaží sebevíc, důkazy nejsou schopni dodat. Proto se majitel agentury odhodlá k zoufalému kroku. Nechá si pozvat dámou zabývající se paranormálními jevy a požádá ji, aby s využitím svých (multi) mediálních schopností určila náhodně jedno jméno z telefonního seznamu. Vybraná osoba se stane agentem na volné noze a bude nasazena na případ. Ani sám ředitel nevěří, že to může vyjít, ale zoufála situace volá po zoufalém řešení. Náhoda tomu chtěla, že ten vybraný je právě hráč - teenager s kšiltokfukem otočenou dozadu, který všechny věci strká do bezedných kapes u jeansů (i běžící motorovou pilu). Řediteli se nelíbí ani za mák, ale aby dostál svému šílenému nápadu, přesvědčí ho, aby zašel do výcvikového střediska agentů. Ostatně, kdo by nechtěl být tvrdým agentem 007 - Jamesem Bondem. Všude víno, ženy, kaviár, zbraně a zloduši jen čekající na odbuchnutí.

Malá rekonstrukce

Jako novopečený agent se ocítáte v tréninkovém táboře tajných agentů, který ale vypadá spíš jako letní tábor pro děcka na jaře. Nikde nikdo. A to co tu jsou a mají dělat nějakou práci jen lenoší, čtou si, popijej atp. Taková banda budíkničemů se naposledy sešla, když jsem byl ... eh, zapomeňte na to. Všemu tomu velí fanatický kapitán, který z vás chce udělat muže stůj co stůj. Máte před sebou tři obtížné úkoly, které musíte splnit. Naštěstí se za všechnu tiranitu budete moci kapitánu pěkně pomstít. V jednom z úkolů bude kapitán svázaný a vy z něj budete muset dostat heslo. Lze na něj vyzkoušet různé mučící metody (jak uspokojující). I v posledním úkolu si přijdete na své a kapitána pro změnu pichnete (nebudu prozrazovat čím a kam, na to přijdete v pravý čas jistě sami).

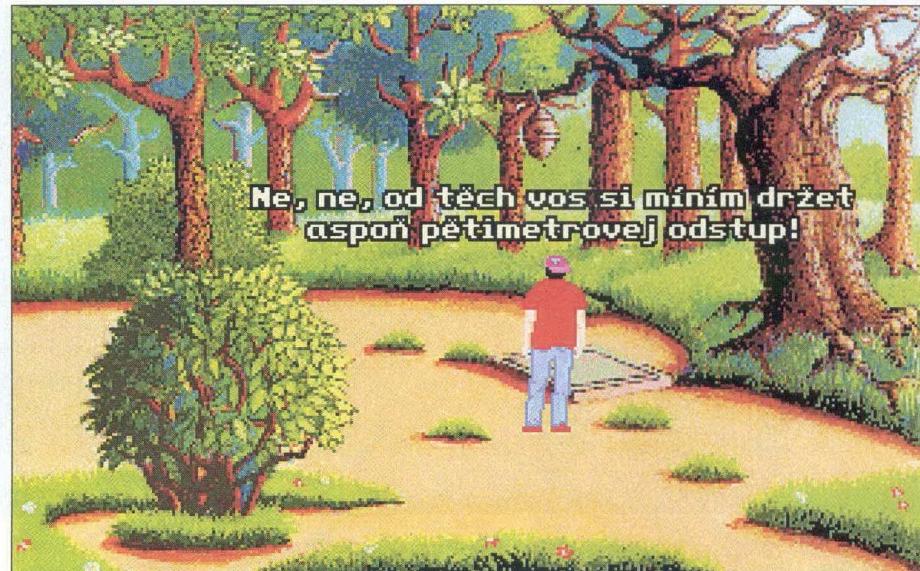
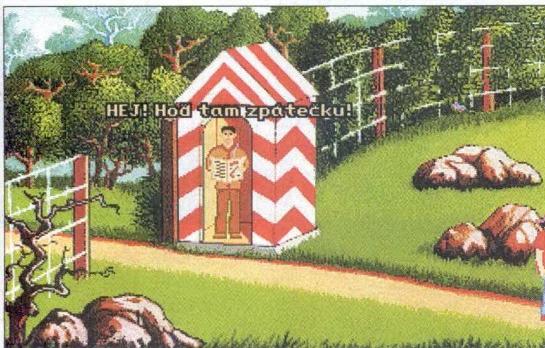
Akce

Když úspěšně absolvujete trénink, budete vysazen do malebné víska nedaleko Neurčita, vesnice je zcela nejkrásnější částí hry. Grafika s hudbou navozují malebnou atmosféru, prostě lahoda. Ve vísce potkáte několik nudných obyvatel i nějaké ty němě tváře. Se zvířátky si vůbec užijete hodně sradny a animaci ježka byste si měli save-nout ještě před tím, než ji spusťte (pochopíte až tam budete), abyste se na ni mohli ještě několikrát podívat. Stejně tak medvěd tancující



- skandální odhalení II

RECENZE



čardáš vypadá dost schopně, ale ježek jednoznačně vede. Zatímco němě tváře si z vás často dělají blázny (tukají si na čelo, když po nich něco chcete a tak podobné), ta od které byste to nejméně očekávali se na vás jen usmívá. Myslím pochopitelně krásnou dívku, která vás v této části hry motivuje k větší vykonnosti. Kromě podbízení se černovlasá krasavici si ve vesnici užijete ještě spoustu srandy. Budete „ošetřovat“ zeleň, „speleologovat myš“, zneužívat zvířátka a dokonce si zaplavete na loďce a budete se také potápět (žůžů!!).

Třikrát se musíte marně pokusit dostat do opevněného domu ve kterém sídlí hlavní bandita, abyste se tam nakonec věteli silně originální cestou. V domě se pak musíte utkat s rupujícím pojízdným silně robotizovaným sejferem, dálkově ovládaným videem, tajnou skryší, tajnou místností a spoustou dalších věcí. Dozvítě se podstatu tajemství všech loupeží (dost zajímavá) a dostanete se do dramatického dvoj-finále, které vám odhalí spoustu věcí a přinese nejedno překvapení. Prostě konec je dost originální, stejně jako spousta věcí ve hře.

Hratelnost? Hratelná!

A to se už nenápadně dostáváme ke hratelnosti hry.



Z mnoha adventur jistě znáte frustrující situace, kdy musíte kurzorem přejíždět po jednotlivých bodech monitoru, abyste našli nějakou malou věc, nebo kdy zoufale zkoušíte „všechno na všechno“. Tento terminus technikus se už asi natrvalo usadil v recenzích nových adventur. Naštěstí pro nás, hráče, je v této recenzi uveden jenom proto, abych mohl zdůraznit, že k ničemu takovému nedojde. Všechny problémy jsou tak příjemně logické, že je to až k neuvěření. Jejich obtížnost je pří tom na tak neuvěřitelně

příjemně úrovni, že bych tipoval, že hráčů testovali nejméně šest měsíců, aby to všechno tak perfektně vyladili. Agent tak působí velice svěžím dojmem, který vás nutí (nebo mne alespoň nutí) zahrát si ho podruhé, a po třetí.

Troška zajímavýstek

Co dojem z Agenta trochu kazí je balení hry. Obal kreslili Pterodon Software a oba bych je poslal zpátky do pravého. Vím, řeknete si, co tu povídám o obalu, když pravému pařanovi jde jenom o hru a nenechá se zmást různými přiloženými knížkami, mapami, tričkami a časopisy (věříšinou to napak naznačuje, že hra nebude stát za nic). To je pravda, ale jsou mezi námi i takoví ti méně vyvinutí hráči - „hráči mlíčáci“, kteří právě díky krabičce přehlédnou dobrou hru a když dobrá hra (jakou Agent nesporně je) skynese na pultech kvůli blbému obalu, dost se naštvrť, vezmu motorov... Dost řečí.

Ve své pokročilé skleróze (to víte přetadvacet let je přetadvacet let, s tím nic neuděláte) jsem úplně opomněl upozornit, že Agent není českým výtvarcem (a to

i když na vás česky mluví stejně, jako třeba já). Naši tvůrci se nechali dost slušně zahanbit svými severními sousedy od nichž Vochozka Trading hru kupil pro český trh. Je dobré zdůraznit ten český trh, protože na Západě se už prodává anglická verze. Do Čech ji dokonce jedna firma chtěla dovážet z Ameriky (v angličtině, pochopitelně), ale upustila od toho, když zjistila, že česká verze bude stát 395 korun. Ta americká by totiž přišla na tisícovku.

Osud původních textů z Agenta je poněkud komplikovaný a po těžké anabázi skončil překlad v rukou redaktora konkurenčního časopisu - Andreje Anastasova (to je tedy jméno redaktora, ne časopisu). Andrej má velmi dobrou slohovou skladbu a dokáže dát svým recenzím často hodně šťávu. Na textech ve hře je to poznat. Když jsem porovnával polský originál, anglické texty a Andrejův překlad, musel jsem se často pozastavit nad tím, s jakým vtipem některé věty přeložil. Hlavně je tu ale ještě jedna věc, kterou Andrej dost přehnal. Několik textů si totiž dost suverénně pozměnil (Andrejku, my víme, že ses těšil na Dungeon Mastera 2, ale nám hráčům je to úplně, ale úplně jedno, dokážeš to pochopit?) a vložil dokonce narážky na svůj časopis (skrytá neplacená reklama, huh?).

87 Agent Mlíčňák Adventura

Grafika 80 Hudba 95 Zvuk 75

Výrobce: Metropolis Software House S.C., 1995

Minimum: PC 386, 1MB RAM, VGA karta, S Blaster, Gravis, Covox, Adlib, nebo PC Speaker

Doproručeno: výz minima

Testováno na: 486/33, 4 MB RAM

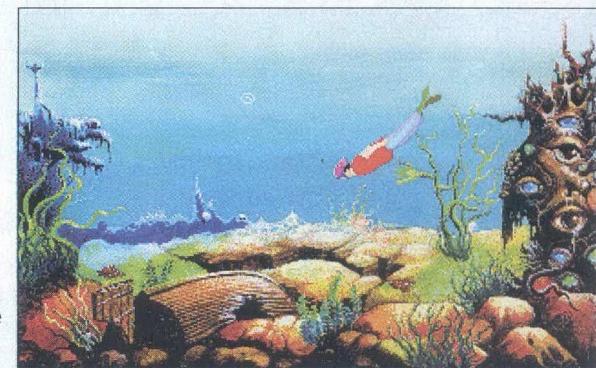
Jako autor si ze všeho nejvíce vážím práce druhých autorů a nikdy bych jim do jejich výtvorů nezasahoval, když to lze udělat jinak. A v případě Agenta to šlo. Prostě bys zasloužil naplácat na holou, Andrejku! Pěkně přetadvacet rákoskou a už bys to víc neudělal. Na druhou stranu je v Agentu pořád víc vtipu než třeba v celé Amazon Queen i s DragonSphere dohromady a to bude asi důležité pro hráče, který originální verzi nehrál (což vylučuje mne), nebo pro toho, který má rád, když s ním hra komunikuje česky.

Uf, ani nemůžu věřit, že jsem toho tolik napsal. Tak na kopak jsem zapomněl, hmm, aha, jo, dobrý, ehem, jasně už to mám. Tak předně je dobré zdůraznit, že grafika je na dost dobré úrovni (rozhodně nejlepší z her firmy Vochozka Tra-



ding, které zatím byly na trhu) a to jak na pozadí, tak u animací, kterých je všude plno, takže je svět na vaší obrazovce pěkně živý. Za takovou kvalitu se ovšem musí platit a tak hra na hard disku zabere něco pod dvacet mega. Což ale určitě není na škodu, že? Cool, man! Co se zábavnosti a hratelnosti týče, tak Agent hravě předčí již zmiňovanou Amazon Queen i některé v poslední době dost propagované adventure, které ale nebudu jmenovat, protože byste mi stejně nevěřili. Pokud máte rádi adventure, tak vaše hráčské srdce bude po dohrání Agenta zase jednou naplněno po okraj.

* Kat



Gloom

■ AMIGA 1200, CD32

RECENZE

Neohrozený bojovník Josef Komárek se vydává do pekla, aby ho pokořil.



Neuvěřitelné se stalo skutečností: Amiga 1200 má svou první oficiální doomovku. Po mnoha ukázkách od různých výrobců, hádkách, zda bude lepší Fears nebo Alien Breed 3D, všechny překvapil zpočátku nenápadný Gloom. Produkt firmy Black Magic jako lavina zaplňuje domácnosti AGA-amigistů. Pojdme se podívat, jak tohle přelomové dílko vypadá.

Černá magie

3D engine od Black Magic pracuje na plné obrátky, Motorola ve dvacetistovce se vaří a Gloom jede. Troje prostředí po osmi úrovni, to je celkem 24 levelů plných napětí a zábavy. Trochu mě zaskočily nároky na hardware - žádné tu totiž nejsou. I na obyčejné A1200 získáte věrnou simulaci trojrozměrného pohybu i na největším výhledovém okně. Bohužel, při jeho navolení je grafika značně hrubá a ani na rychlejších strojích s turbokartami (nebo A4000) není

možno upravit rozlišení. Naštěstí lze hrací okno stáhnout a grafika je pak mnohem jemnější.

Z budoucnosti do pekla

Již jsem se zmínil o rozsahu hry, ale kde že se to všechno odehrává? Vaše poslání začíná na kosmické základně Spacehulk, kde na vás útočí vojáci a roboti známí z preview. Navíc se setkáte s tzv. Aggro Skinheads, což jsou chodící kamikaze. Vrhají se na vás v celých hejnech a narážejí do vás a explodují. Je dobré držet si je dál od těla. Dále poputujete do starých gotických katakomb, odkud je to do pekla co by kamenem doholil. Poslední dvě úrovně mají pář potvor společných, jejich zpracování se však velmi liší. V katakombách najdete plesnivé zdi, mříže, úzké tmavé chodby, kruhové obřadní místo a satanistická zákoutí. Každou chvíli se od někud příští roj duchů a houf ještěrek, což je velmi ne příjemná záležitost (vysvětlím dále). Poslední zastávka je Peklo. Je si skutečně hodně podobné. Sice jsem osobně v žádném nebyl, ale klidně by to tam takhle mohlo vypadat. Převládá červená barva, zdi jsou potřísněny krví a místo obrazů jsou posety pentagramy. Podlaha je pokryta dlaždicemi z lebek (roztomilé).

Od té doby, co jsem se probobojoval až sem, nemám rád Critters a Gremliny. Hlavní pekelné nestvůry byly pravděpodobně stvořeny křížením těchto ras. A výsledek? Rychle se pohybující nebezpečná mrcha. Krom nich tu jsou také pekelníci v černých hábitech a další, ale nejtvrdší z nejtvrdších je obrovský zelený drak (nebo tak aspoň vypadá), který je strážcem východu z podsvětí. Ano - uholí jste, po jeho zabítí hra končí. Následuje závěrečný obrázek a to je všechno. Zdá se vám to málo? Čtěte dál!

Design

Gloom nabízí vášnivým doomařům mnoho voleb. Předně je to výběr ovládání. Gloomu můžete ovládat joystickem, klávesnicí nebo CD32 joypadem. Kvůli absenci úkroků do stran nedoporučuji používat standardní joystick. Asi nejlepší variantou jsou kurzorové



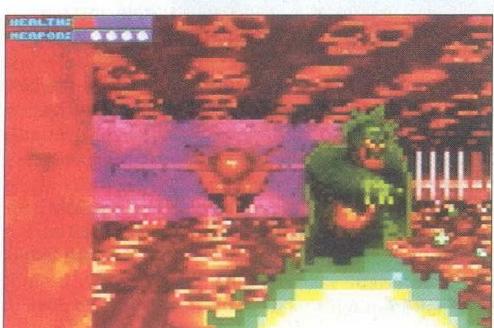
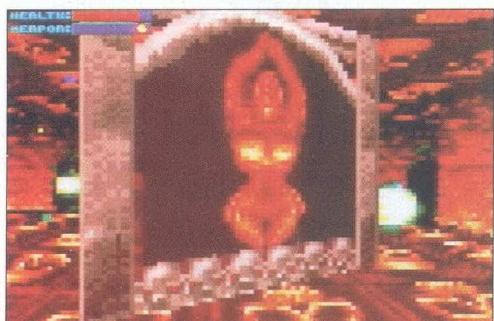


šípky, levá Amiga (střelba) a ALT (úkroky). Hru mohou hrát jeden nebo dva hráči, přičemž kooperativní hru či „deathmatch“ lze provozovat i na jednom počítači.

Obrazovka se však nerozdělí na dvě svíslé poloviny, nýbrž vidíte dvě okna pod sebou a na tom se toho moc nepozná. Gloomu ve dvou lze hrát i po modemu, ale nejlepší asi bude propojení dvou Amig sériovým kabelem. Poslední volbou je míra násilí. Jednoduše si zvolíte, jestli budou po nepřátelích zůstat v zemi jejich rozstřílená těla či nikoliv (Jé, hele, hlava!). Atmosféra hry je skvělá. Nejvíce k tomu dopomáhá výborný stereo zvuk a velká pestrost různých skřeků. Když jsem se kolem půlnoci středoevropského letního času plížil ponurými katakombami se sluchátky na uších a rukama přilepily mezi klávesnice, vždycky jsem se hrozně vyděsil a přeběhl mi mráz po zádech, když přilétavající duchové spustili příšerný uši drásající kvíkot. A tak by to mělo být, ne? Hra obsahuje 23 zvukových efektů. Zvuky střelby se různí podle použité zbraně, „hlasy“ protivníků podle jejich druhu, kroky hráče dle poloprázdných chodbami, prostě paráda. Skutečnou lahůdkou je mlaskot kusů těl dopadajících na podlahu (nic pro slabé žaludky!) Celou hru doprovází několik ručně kreslených obrázků, které jsou velice kvalitní. Také grafické zpracování příšerek je velice dobré. I hudební skladba, která hraje mezi jednotlivými levely, vás dobře připravuje na další misi. Chvíli je burcující, chvíli zklidňující.

Arzenál

Po levelech budete postupně nacházet pět druhů zbraní, které se liší vzhledem střely a jejím ničivým účinkem. Bohužel nemohu posoudit vzhled zbraní, protože tu není vidět jakýkoliv zaměřovač. O další zpestření se postarájí lahve s mlékem pro doplnění energie, termobrýle (umožňují kokut skrz zed) a pilulka, po které budete pár desítek vteřin neviditelní.



Pár vět na konec

Gloom je velice dobrá hra s výbornou atmosférou. Super ozvučení, dobře vyvedená grafika, hudba, hratelnost... To všechno jsou faktory, které zaručují skvělou zábavu. Jen mi tu chybí mapa, ale všechny úrovně jsou i bez ní dobré přehledné. Takže jestli se vám stýskalo po Doomovi, sedněte ke Gloomovi. Jinou volbu nemáte!

× Joe

P.S.: Na závěr jedna perlička: tipněte si, kolik tahle hra zabírá megabytů na harddisku. Říkáte tak pět, šest? Nikoliv, vejde se na necelé dvě diskety a nezabírá ani 1,5 MB!

87 *Gloom*
3D akční

Grafika 85 Hudba 83 Zvuk 91

Výrobce: Black Magic, 1995

Minimum: Amiga 1200

Doporučeno: Amiga 1200, turbokarta, harddisk

Testováno na: Amiga 1200, 2xFDD

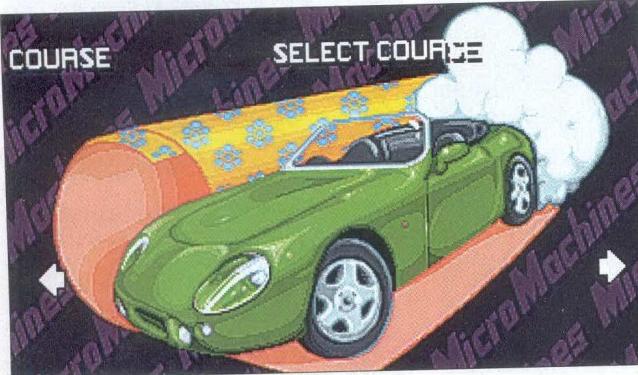


Micro Machines 2 - Turbo Tournament

■ PC-CD, PC

COURSE

SELECT COURSE



Karel Florian

Ceský návod, FREE copy of ATTACK magazine - Limited Offer, Enhanced Version, Greatest Racing Game..., to jsou nálepky, jimiž je obdařena krabice od MM2. Tolik jsem se těšil, jak si zase zazávodím, jak vyhraju, jak všechny porazím, jak se budu chvástat, že jsem nejlepší. Firma Codemasters se v nedávné době projevila skvělým Psycho Pinballém (Ex 45). Proto jsem očekával další geniální výtvar v podobě dokonalých závodů miniaturních autíček.



Jak asi tušíte, MM2 budou závody miniaturních vozidel po závodních drahách v podobě kuchyňské linky, piknikové deky, stolu apod. Závody se dělí na několik druhů. Jedenak jeden hráč proti počítači a jednak hráč proti ostatním lidem. Než začnete s vlastní jízdou, máte možnost si vybrat z několika druhů závodů jako třeba Challenge Game, Head to head, Super League Game nebo Time Trial. Vyberete si také jednoho ze šestnácti počítačových „rypáků“ a dle chuti ho můžete i přejmenovat. Toto platí i pro hru ve více lidech.

Závody ve skupinách? Beru!

MM2 nabízí kromě hry ve dvou, ve třech a ve čtyřech také tzv. „Party Play“, kde se soutěží v klasickém systému vyřazovacích kol v šestnácti lidech. Ti jsou seřazeni do osmi skupin po dvou. Jede se jeden závod

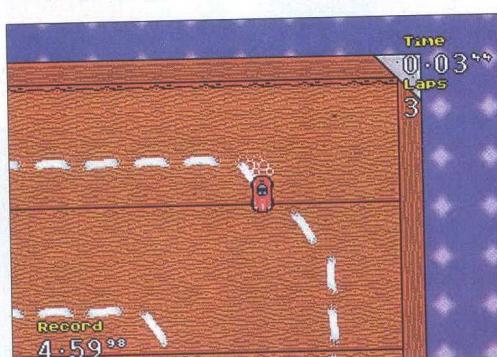
za druhým, až se dostanou hlavní dva hráči do finále. Dále hra nabízí možnost závodění na dva týmy. Tým je tvořen dvěma hráči. Pro týmovou hru je možnost výběru buď Rookie Races, což jsou závody začátečníků, dále Mega Mix, kde hraje hlavní roli obrovský výběr aut, a nakonec Pro Tournament, což je závod pro profíky s nejrychlejšími a nejtěžšími tratěmi. Pro kvalifikaci, neřku-li výhru musíte být všude první. Ten, kdo dojede na určitý úsek tratí jako první, získává světlo v barvě svého auta. Pokud získá všechna světla, vítězí. Vím, zní to poněkud zmateně, ale když hrájete, ani vám to nepřijde. A teď k tomu hlavnímu.

Vyberte si stroj

Pokud si vzpomínáte na nedávno uveřejněnou recenzi na hru *Power Drive*, asi víte, o čem bude řeč. Ano, bude řeč o vlastnostech auta a s tím souvisejícím ovládáním. Počítacem nastavená auta se nechovají vůbec jako normální (i když ona ani normální nejsou). Ze začátku

77 Micro Machines 2 - Turbo Tournament
Závody

Grafika 83 Hudba 75 Zvuk 76
Výrobce: Codemaster
Minimum: 386 DX/40, 4 MB RAM, ds CD
Doporučeno: 486 DX, 4 MB RAM, ts, CD
 furthermore 486 DX2/66, 16 MB RAM, ts CD, SR



ku vám dá strašnou práci udržet auto vůbec na dráze. Když se to tak po padesáti vypadnutích a prohrách naučíte, zjistíte, že to nestačí a musíte se ještě naučit jezdit tak, abyste byli schopni vyhrát. Na to obětujete tak dvacet kol. Poté, co jste se naučili zatáčet, v pravou chvíli brzdit a přidávat, a navíc i vyhrávat, jste postaveni před další problém (ovšem pouze v případě, že jste se tohle všechno učili na jediné dráze). Vozítka jsou na každé dráze jiná. Jednou závodíte na motorkách, jednou na vznášedlech, nechybí ani závod mamutích minitrucků, pak také na terénních autech, sportovních autech, rally vozidlech a ještě asi šesti dalších druhů. Každé z těchto vozidel má specifické vlastnosti, ale několik společných. Totiž, špatně se ovládají - reagují zpozděně na signál k zatáčení

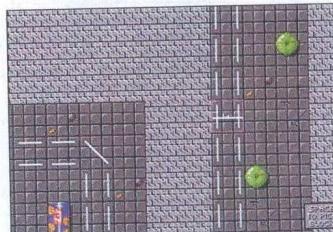


apod., pohybují se v nekončícím smyku a skoro po každé vypadnou z dráhy. Ale tohle všechno se dá tak po třech, čtyřech hodinách nervy drásající hry zvládnout. Ony specifické vlastnosti spočívají v tom, že nákladk brzdí o setinku sekundy později nežli formule 1. Nevím, možná je to jeho několikanásobnou váhou



Je to radost

Grafika je roztomiloučká, malíčká a barevná, jak můžete koukat na obrázcích. Scrolling je nesmírně dynamiční.



Jak už to u těchto her bývá, nechybí editace a stavba tratí. Construction Kit je jednoduchý a můžete zde měnit vzhled, podklad, design trati, přemalovávat auta (což je vidět jen s lupou u monitoru), přejmenovávat tratí atd.

Tak. Zde jsem shrnul plusy a minusy této hry. MMZ nijak zvlášť nevynikají, ale celkově tvoří dobrou závodní hru, která vám dokáže zpříjemnit leckteré letní odpoledne.

* Roger T.

Picture Perfect Golf

■ PC-CD

Tomáš Smolík

Golfů na počítači už byly tucty a příliš se od sebe neliší. Tento golf se ale liší, je totiž trochu statický, ale přitom i lehce virtuální.



Tak mám takový pocit, že se golf stává stále populárnějším. Aby také ne, když se v něm dají vydělat těžký prachy. A kdo je chce získat, ten musí pořádně trénovat a to i v létě, v zimě. V létě to je relativně v pohodě, ale v zimě to není žádná sranda. Jen si zkuste schválně hrát v kabátu, sněhulích a palčácích na zasněženém hřišti se zamrzlými jamkami. Pokud vám takovýto způsob tréninku nevyhovuje, máte dvě možnosti. Jednak můžete nayštěvovat krytá golfová centra, kde ovšem za jednu hodinu tréninku zaplatíte tak 25 € (cca 1000 Kč) nebo si pořídíte hru Picture Perfect Golf za 26 € (cca 1100 Kč) a k ní si přiobjednáte infračervenou golfovou hůl za 120 € (cca 5000 Kč). Na první pohled to vyznívá spíše pro kryté centrum, ale za šest hodin dalších pohledů už máte gamesu i s holí splacenou a po zbytek zimy můžete trénovat skoro zadarmo.



Málo areálů

Ale abych tu nedělal mnoho povuku pro nic, povím jak to ve skutečnosti s touto hrou je. Především jsem ji testoval bez oné infra hole, čehož je mi docela líto, určitě by to stálo za to. Ale i bez ní to není špatné. Tak tedy, hra je obsažena na dvou CD, což se může zdát divné, ale ještě divnější je fakt, že na každém je pouze jeden areál, i když by se tam vešly nejméně dva. Tento nedostatek se autoři snaží zlikvidovat vydáváním dalších data CD, ovšem opět systémem 1 CD = 1 areál, ale co každý musí nějak vydělávat. Zas ale na druhou stranu 650 MB se dá na jeden areál využít velice dobře. A jak název napovídá, CD je zaplněno obrázky. Někdo z autorského týmu si dal tu práci a pořídil tisíce fotografií z každého areálu. No a ty se pak zdigitalizovaly a výsledek je na snadě - tuny obrázků v rozlišení 640x480, které se snaží navodit co nejrealističtější atmosféru. Jak se jim to podařilo se dozvítě ale až za chvíli.



Žádní soupeři

Zpočátku to vypadá na klasický golf, mírně tm možnosti tréningu patování či úvodního úderu a samozřejmě volba zahrát si všechny jamky. Navíc se můžete dozvědět pář informací o areálu. Před vstupem do něj vás čeká další překvapení v podobě soupeřů. Žádní tu totiž nejsou, musíte buďto hrát sami nebo s kamarádem, počítačový protivník zde není. No to se ale dá překousnout (jááááá), ostatní volby jsou již O.K. (obtížnost, síla větru, počet mulliganů...). Pak již můžete vstoupit na trávník Harbour Town Golf Links a zjistit



další změnu. Vámi ovládaného hráče nevidíte, protože jím jste vy sám, nějak vám tu infra hůl vnutit musejte. Zatím se ale budete muset spolehnout na vaši fantazii, protože odněkud vyletivší míček vás asi do hry moc nevtáhne. Naopak plná fakt je lišta v dolní části obrazovky, ze které se dozvítě úplně všechno (vzdálenost k jame, sílu a směr větru, číslo jamky, číslo vašich bot apod.).

60 Picture Perfect Golf Sport

Grafika 80 Hudba 00 Zvuk 40

Výrobce: Empire

Minimum: PC 386, 4 MB RAM, ds CD

Testováno na: PC 486/40, 8 MB RAM, ds CD, SB

Ovládání odpalů je v pohodě, můžete jej provést jak myší tak klávesnicí, ale s jejich úspěšností to je už horší. Ne že by bylo větším problémem zvládnout falše či se trefit rovně, stačí jen trocha tréninku, ale mám pocit, že mě počítač nemá rád. Dám příklad: Fouká vítr zleva, rychlosť 10. Trefím se pěkně rovně,

vítr mi to odfoukne. Na rádě je kámoš, směr i rychlosť větru beze změn. Odpalí trochu doprava a vítr nic. Nebo mám vítr v zádech, tak dám menší, ale letí to málo, vítr mi vůbec nepomohl. Zkrátka mám pocit, že si ze mě někdo dělá srandu. Ještě že si mohu kdykoliv vyvolat statistiku nebo pohled na celou jamku, alespoň vidím, jak jsem na tom špatně a proč. Každopádně pář úderů se propracujete na green a tak zakončíte svou první jamku. Dřívě či později se dostanete k jame osmnácté a první areál zdárně dokončíte. Protože žádná závěrečná gratulace se nekoná, můžete se přestěhovat na areál druhý.

Coeur d'Alene

Toto francouzsky znějící jméno patří jednomu jezeru v Idaho a zároveň asi nejkrásnějšímu golfovemu areálu v USA. Mě nezbývá než souhlasit, protože jednotlivými fotografiemi jsem se napoprvé jen kochal, místo abych hrál. V jednu chvíli jsem dokonce měl chuť prolézt monitorem, abych si tam mohl zahrát (a přitom jsem neměl u sebe ani jednu golfovou hůl, to jsem naivka, co?). Zvlášť pěkná je jamka čtrnáctá, která má navíc ojedinělý plovací green. Tady se sice mimo míčku nic nehýbe, ale to je detail. A ještě k tomu vypadají všechny greeny stejně, takže z toho nebudete mít skoro nic. A slibované digitalizované nezvuky vás asi také příliš neohromí, protože tříteřinové ptačí pípnutí jednou za dvě jamky, zvuk pro odpálení míčku a pář mluvených slov není na cédéčko zrovna moc. O hudbě se zmíním jen krátce - není. Takže je vidět, že hlavním nedostatkem je honba za mamounem, protože jinak autoři mohli dát na jedno CD minimálně dva areály a ještě si trochu pohrat se zvuky a raději i s celou hrou. Třeba je to příště přejde.

× Lewis



DR. DRAGO'S MADCAP CHASE

PC-CD

RECENZE

Vážení přátelé, je tady velká šou. Ano, závody po staré dobré Evropě a okolí začínají. Připoutejte se, losují cílové město. Jaké jenom bude? Pomalu se nás jednoruký bandita zastavuje - já a jsou to těstoviny, co to melu. Je to Paříž... Ale to už vyráží na trať největší favorit závodu **Vladimír Ponechal.** Ano, a právě se zastavil. Bohužel daleko se nedostal...

Sázky a dostihy, ale na monitoru

I takto nějak by se dal napsat úvod do této hry. Protože je však moc strohý, vysvětlím vám, o co vlastně tady jde. Hráli jste někdy stolní hry „Sázky a dostihy“ nebo „Monopol“? Pokládáte si otázku proč? Tato hra je totiž věrná kopie těchto dvou velice vydařených stolních her.

Po spuštění hry si vyberete postavičky, můžete hrát až osm hráčů, nebo je možné kombinovat protihráče s počítačem. Mají přívětivá jména jako Helmut Pohl, Vera Gruise, James Fond, ale také Mikro Mawasaki. Ve vybírání tváří se rozeznávají tři polohy. První poloha je prázdná, to znamí, že tato postavička se hry nezúčastní. Druhá poloha je zrcadlová tvář, což znamená, že ovládání povede počítač. A do třetice jsou to normální tváře, které dávají najevo, že se svěřují do rukou horlivým hráčům.

Přímo ve hře se pohybujete autičky po mapě Evropy. Ta je rozdělena cestami, po kterých samozřejmě když už nic, tak alespoň jezdíte. Dále můžete využívat tečkované čáry, ty zase představují leteckou dopravu. Váš tah se začíná panelem, na kterém jsou mimo jiné i položky jako: losuj tahy, použij kartu, zvětšení obrazu, region, statistika, hlavní menu. Přímo ke hře však používáte jenom losování a karty. Pří zadání toho prvního se na monitoru objeví automat nemálo podobný jednorukému banditovi z televizní hry Bingo. Tady však plně zastupuje kostku (také můžete vylosovat 1-6

tahů). Se svým hráčem se pohybujete po různě zbarvených políčkách, přičemž každá barva znamená něco jiného. Tak třeba modrá znamí, že jste vyhráli peníze, bílá zase, že můžete skupovat podniky, které se na tom místě nacházejí, žlutá je výměna karty nebo ziskání nové, na hnědém políčku musíte konstatovat, že se vám poněkud ztenčilo konto a poslední fialová zase slouží ke koupi nebo prodeji tolik potřebných karet. Potom jsou tady dodatková políčka. Šrafovaní znamí, že se nachází ve velkém městě (je jich tady kolem 50), z kterého se může stát po vylosování i cílové. Posledním políčkem je hnědě ohraničené bílým. Toto je pro hru nepotřebná část, která ani neubere tah. Její funkce je výuková. Po obsazení tohoto pole se objeví na obrazovce fotka s informacemi o městě, na kterém se nacházíte. Je tam třeba bronzová socha Hanse Christiana Andersena, Aténská Akropolis, Lon-

75 DR. DRAGO'S MADCAP CHASE Strategie pro děti

Grafika 80 Hudba 70 Zvuk 70

Výrobce: Blue Byte, 1995

Minimum: PC 386 DX/33, 4 MB RAM, VGA 256 barev, CD ds, zvuková karta, Windows 3.1

Doporučeno: PC 486 DX/33, 8 MB RAM, VGA 256 barev, SB, CD ds, Windows 3.1 a výš

Testováno: PC 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, SVGA, SB 16ASP, CD ds, Windows 3.11

dýnská hodinová věž (víte, že je vysoká 97,5 metru a hodiny na ní mají průměr 8 metrů) nebo Atomium v Bruselu. Takových informací je tam habaděj. Další hybnou silou hry jsou herní karty. Slouží na znesnadnění života protihráčům - můžete mu porouchat jeho samohyb, zavařit motor nebo ho těsně před cílem nechat balónem odvést na úplnějinou stranu mapy. Další možnosti je vlastní výpomoc kartami. Odletíte balónem, jiné losovací automaty s většími výhrami - takže najednou můžete vylosovat třeba až dvacet tahů, Santa Klaus vám doveze nějaké překvapení, můžete vynechat tah a jiné zajímavé funkce.

Byznys

Dokonce i do obchodu vás hra zatáhne. Můžete kupovat hotely, restaurace, zoo, chemické továrny, banky, ale i fotbalové kluby, cirkusy... V tabulce, ve které se provádí obchodní transakce, jsou posledním políčku napsaná procenta, která jednotlivá nově koupená zařízení vydělají. Ale nemusí se vrátit vůbec žádné peníze. To v případě, že váš pěkný a prosperující podnik zničí nějaká popletná přírodní pohroma. Pokud přijdete nějakým způsobem (těch je dost) o peníze na svém kontě budete muset svůj majetek rozprodávat.

Ve hře uplatníte i rychlé myšlení. Protože v případě, že nevykonáte svůj tah do určitého času, ozve se zvuk, který velmi připomíná zvonění budíku a v následujících sekundách bude vaše konto klesat sekundu za sekundou. Ale nebyla by to hra, kdyby nám hráčům autoři nepřipravili celé množství úskalí. Největší problém je dr. Drago. Ten když se za vás zavěsí a nemáte náhodou antidragovou kartu (abyste ho přehrál na protihráče) připraví vás zanedlouho o vše. Drago používá trojí způsob cestování. Bicykl a lodičku, raketové auto a letadlo nebo vzducholoď. Podle toho, jaký má dopravní prostředek, takovou rychlosť vám ubývají peníze, přičemž vzducholoď je nejsilnější. Ale nejenom zákeřný Drago se snaží uškodit, kde se dá. Jsou tedy třeba přírodní katastrofy jako sněhová vánice (čumél jsem jako moucha Puk, když se najednou uprostřed července přivalila vánice a závěr mi zabránila pokračovat v cestě), bouřky, slunce. Stalo se mi dokonce, že se mi najednou před autem otevřel kanál, vyskočil z něj nějaký pobuda a ukradl mi dvěstě tisíc a stěrače.

Celou akci horlivě doprovází reportér, který živě kečká do svého mikrofonu a tím přináší nejnovejší zprávy ze závodu. Nezmínil jsem se ale, co je vůbec smyslem celého toho pachtení. Musíte dojet do cílového města, ale není to tak jednoduché. Přes všechna úskalí je potřeba, aby vám vyšel konečný tah přesně na to políčko, na kterém se dotyčné město nachází. Odměnu vám bude ne příliš vyvedená animace vítajícího města a něco přes sto tisíc peněz. Potom následuje další losování cílového města a tak to jede dokola.

Z druhé stránky

Grafika ve hře je velmi roztomilá. Povrch matičky Evropy je prokreslen do detailů. Co je však velké plus pro hru, to je, že šlapce v několika rozlišeních. Výrobce v příručce uvádí 640x480, 800x600 a 1024x768. Při rozlišení 640x480 je grafika přijatelná, ale když zapojíte zoom, zjistíte, že v rozlišení 320x200 (někdy dělá toto rozlišení problémy) je hra velmi hranatá. Dále jsem zjistil, že bez problému hra běží i v 1152x864, na to však už potřebujete alespoň 486

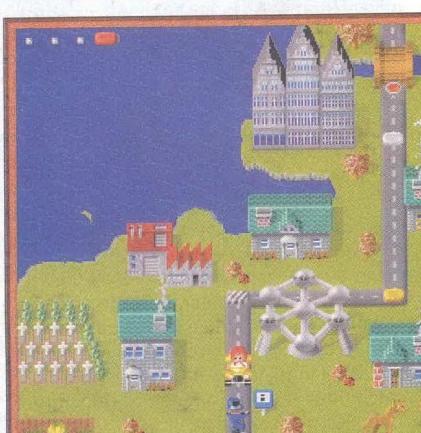


DX2/66. I při této konfiguraci se sem tam stane, že něco „zadrhne“. Samozřejmě, že hra běží i při 1280x1024, ale jenom v 16 barevách a je velmi pomalá. Jinak animace až na některé detaily jsou velmi povedené a na obrazovce se kromě domů, stromů a cestý hýbe snad vše. Ponorky se potápějí, lodě plují, na moři skáčou létající ryby, lidi tancují, fotbalista si kope míčem, rybář spí (ten toho asi moc nenapohybuje) a bafá si svoji dýmkou, sem tam se stane, že někdo vykoukne z okna a tím výčet ani zdaleka nekončí. Animacím se dá prostě vytknout jenom velmi málo. Podobně jsou na tom i zvuky. Protože skoro všechny animace mají svůj zvukový doprovod - kráva bučí, slepice kokodákají, lodě houká... Jenom jedno vytknu zvukům a to, že využívají midi přehrávač. V praxi to znamená, že pokud je ovládač pro midi špatně nainstalován nebo tak něco, naděláj vám zvuky nemálo problémů a windows to bude doprovázet hláškami typu error midi. K hudbě nemám připomínky. Z reproduktorů se šinou pěkné melodie šedesáty let.

Všechno do kupy.

Když to všechno dáme dohromady a promícháme, zjistíme, že nám z toho vypadne vcelku slušná hra. Pro jednoho hráče s počítačem za chvíli nudná, pro vícero hráčů perfektní zábava. Musíme však dodat, že tato hra je dělená hlavně pro děti ve věku 10 - 15 let. My starší si snad raději počkáme na nějakou dobrou strategii. Jedno je však jasné - lidi od Blue Byte se snažili.

* Vlapon



Virtua Chess

■ PC-CD

Vladimír Ponechal

Protože se počítače staly nositeli her všeho druhu, nemůže chybět ani tak stará a dobrá hra, jakou šachy bezesporu jsou.

Jak to s hrou je

Firma Titus přinesla na počítačový svět nové šachy. Hned v úvodu však musím podotknout, že žádné pře-

překvapil ze zálohy) a potom stačí dorážet na jeho sestavu (většinou se snaží skrýt krále za hradbu svých figurek). Dost dobré je také dávat neustále šach, ale pozor na chyby.

Vybavení a ovládání hry

Virtua Chess (VC) je komfortně udělaná hra. Svedí o tom i výše popsané Windowsovské okna. Po



vratné změny ve hře nenastaly. Potřebné záležitosti jsou rozvržené do oken, stejně jako ve Windows. Standardních oken je pět. První je hrací, na které se koukáte z nadhledu. Je tady také prostor na ukládání vyhozených figurek a listing tahů. U dobrého šachu nemohou samozřejmě chybět hodiny, které neúprsně počítají (odpočítávají) čas na přemýšlení. Ty se dají přepínat v režimu manuál a digitál. Posledním polem je tabulka, v které může hráč sledovat myšlenkové pochody počítače (tahy, které počítač zkoumá - má li nebo nemá vykonat tah). Tato metoda se používá už u starých osmibitů). Jak jsem už na začátku podotkl, okna jsou řešená jako ve Windows. Tím pádem je můžete zavírat, zvětšovat - zmenšovat nebo s nimi pohybovat dle vlastní potřeby.

Taktika aneb jak s počítačem vybabrat

Hrál jsem tento šach nějakou dobu a pokoušel jsem se zjistit co nejvýhodnější taktiku, která by dovedla počítač obelstít a tím pádem ho položit na lopatky (mat). První moje snaha byla obranný systém. Snažil jsem se neútočit a spíše se držet v pozadí. Odpovídalo jsem jenom několika výpadů. I málo zkušenému šachistovi musí být jasné, že to není správné. V tomto případě jsem se o tom přesvědčil také. Počítač si mě pomalu očukával a několika dobře přemýšlenými tahy mě donutil udělat chybu. Potom bylo jenom otázka času, kdy přijde tvrdý mat. Druhá taktika byla prudce útočná. Po páru tazích jsem donutil udělat počítač řádu chyb. Bohužel toto není také to pravé ořechové. Pro tento systém hraní je potřeba rychlého přemýšlení a samozřejmě se nevyhnete chybám. Možná si teď položíte otázku: „Tak jak vůbec?“. Musím přiznat, že nejvíce mi vyplatila (na tyto šachy) taktika rychlého rozehráni (tj. vyhodit počítači co nejvíce figurek a nejlépe je mu odkrýt krále. Ale pozor, stalo se mi, že můj computer udělal schválně několik trapných tahů, klidně se nebál přijít o dámou a potom mě nemile

stlačení pravého tlačítka na myši se objeví ve vrchní části pánských příkazy. Tady najdete různé zajímavosti. VC disponuje nahráváním nebo načítávaním šacho-

75 VirtuaChess
Šachy
možnost hry po modemu
Grafika 80 Hudba 0 Zvuk 10
Výrobce: Titus, 1994-5

Minimum: 386 SX/16, 4 MB RAM, ss CD
Doporučeno: 486 DX, 4 MB RAM, qs CD
Testováno na: 486 DX2/66, 16 MB RAM, SB, ts CD



vých partií. Nemůžou samozřejmě chybět předem vytvořené rozehrané partie, které člověka velmi dobře protrénují. Další možnosti, která se osobně líbila (ne, že bych ji moc potřeboval), poslouží hlavně slabším hráčům. Je to vrácení jednotlivých tahů dozadu. Pomůže vám to při chybách, které neradi natropíte. Hru jednoduše vrátíte zpátky o libovolný počet tahů. Takových potřebných možností je ve hře mnoho. Zmíním se ještě o tom, že hra se dá dobře hrát i po momenu.

Grafika ve hře

Tato položka si zasluguje výtečnou. Co se týče grafiky, tak se autoři vskutku snažili. Nejde tak ani o propracovanost a prokreslenost, ale o pěkné uspořádání, rozvrhnutí a rozmištění jednotlivých komponentů. Už se sice stává normálním, že hra šlapce (nejlíp chodník) ve vícero rozlišeních, ale nedá mi, aby jsem nepodotkl, že VC to doveďe též. A to hned v několika rozlišeních. Nejvíce je 640x400 přes 640x480, 800x600 po 1024x768. Přitom autoři nezapomněli ani na uživatele slabších strojů. Rozlišení 640x400 si můžete nastavit s 16 barevnami. Pokud si ráčíte zahrát 3D, nebudeste zkamení. I když tento typ hry je trochu nepřehledný.

Příručka a manuál ke hře

Každá dobrá hra, která za něco stojí by měla mít manuál. Jinak to není ani u VC. Na první pohled se z krabice bude na vás usmívat vcelku tlustá příručka. Zdáni však klame. Je totiž rozdělena na pět částí - řečí Francouzština, angličtina, němčina, španělština a italiňština (bože můj, to je řeč), jenom čeština chybí. (Nevím proč se firmám, které vyvážejí hry do zahraničí, nesnaží o překlad alespoň příručky v té které řeči.) V těchto pěti řečech dokáže komunikovat i počítač. Co mě však zarazilo, je, že část s pravidly je maximálně oflaknuta a tak vypadá celá příručka.

Závěrem

Když to všechno shrnu, dojdou k závěru, že VC je dobrý šach. Hra, to jako šach, doveďe dobře otestovat vaše schopnosti a asi budete potřebovat dost tréninku, aby se vám podařilo porazit počítač pokaždé, když si zamaneš. Jedno však dodat musím. Autoři si mohli pohrávat trochu více s propracovaností, vždyť hratelnost není všechno.

× Vlapon

Poznámky Roger T.:

Počítač jako protivník působí nervózně. Zatímco ve starších verzích šachů táhl počítač okamžitě, VC si dává načas a dlouho přemýšlejí. Je to sympathetic gesture, protože hráč pak neztrácí sebevědomí. Celou dobu hry jsem usilovně přemýšlel, proč se vlastně jmenuje virtua. Otáčí se šachovnicí se nedá, pohledy také nejsou žádny speciální (oproti Virtual Pool). Tak nevím. Vzpomeňme jenom Chessmaster 2000, Battle Chess nebo Chessmaster 3000, kde se také dalo přepínat mezi 2D nebo 3D pohledem a také si neříkaly virtuální.

1944 ACROSS THE RHINE

■ PC CD

RECENZE

Vladimír Ponechal

Je rok 1944. Evropa se zmítá v křečích 2. světové války. Spojenci otevírají západní frontu a fašistické Německo pomalu, ale jistě prohrává. Vůdce Adolf Hitler doufá a se snahou zouflalce se pouští do nových a nových bojů, které jenom oddalují tak potupnou porážku Třetí říše.

Ano, druhá světová válka. Kdo nezbystří, když slyší tento pojem? Právě o tomto období se toho moc namluvilo, naspekulovalo, napsalo. Počítače nezůstaly samozřejmě také pozadu. Pamatuj, jak jsem si na své Atari XE dnesl strategickou bombu Theatre Europe. Miluji strategie a tato mě také chytla. Ale doba jde dál a néjen strategie se tvoří na počítače. S přibývající rychlostí „domácích mašinek“ se vyvíjejí čím dál lepší simulátory. Snad nejnájemší jsou letecké, nejděčnejší pole působnosti softwarových firem, které se zabývají tvorbou simulátorů. Jenže najdou se i tvůrci, kteří nezapomenou, že ve válce nebojovaly jenom letadla.

Možná i proto vznikl simulátor od jedné z nejpřednějších firem Microsoft. Jedná se o simulátor tanku, který obohacuje špetka strategie.

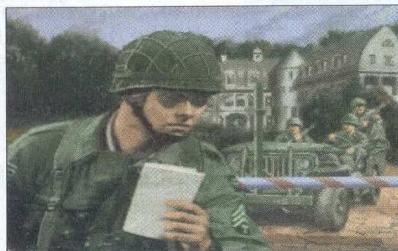
Ale nebudu předbíhat a začnu pěkně od začátku.

Knihy v krabici aneb je to težké

První co vás na hře velmi mile překvapí, jsou dvě příručky. Jsou z kvalitního křídového papíru a každá má kolem stopadesáti stran, což určitě není tak málo. Jedna slouží jako manuál pro hru a druhá dopodrobna rozepisuje některé akce a stroje (tanky, obrněné transportéry, protitankovou tech-



ké mnoha obrázků ze západní fronty a nechybí pod nimi ani popisky, které případného uživatele poučí, ke které divizi či armádě ten který tank patří, případně jaké je jeho čítné označení (je tam třeba fotka Shermana ze 4 obrněné divize nebo Panter v Ardenách). Samozřejmě, že jsou tady i technické parametry a jiné záležitosti týkající se softwarového vybavení či nevybavení hry.



Instalace

Už dlouho jsem neviděl hru, která by poskytovala takový komfort při instalaci na harddisk. Hra všechno, co vyžaduje, vypíše na obrazovku a porovná s parametry, které poskytuje počítač. V případě, že něco hře nevyhovuje, upozorní na to uživatele zvýrazněním. Další věci, která potěší, je možnost provozu hry při různých rozlišeních. Dovede běžet v 640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024. Hlavě poslední dvě jsou tak pro Pentium na 100 MHz s 16 MB RAM. Pomalejší stroje se dost potrápí (scrolling a prokreslování (1024x768) šlapou v dostatečně rychlosti i na méně 486 DX2/66, ale s přepracováním jednotlivých úrovní nebo nahráváním nové mise je to horší). S hudbou a zvukovými efekty je hra také vyhovující. Poskytuje řadu ovladačů, dokonce i na méně rozšířené karty. Takže majitelé levnějších zvukových karet se nebudou muset spolehat na domnělou kompatibilitu se standardem. Čím mě dál překvapil instalaci program je, že poskytuje možnost instalace jenom některých částí hry. Takže pokud máte málo místa na hardisku, můžete nainstalovat jenom hudbu, animace, nebo mapy hry. A pokud máte dost místa, nainstalujete si celých 91 MB. Hra je samozřejmě potom rychlejší než z CD.

Hra sama o sobě

Po na instalování a nastavení potřebných parametrů se může přejít k vlastní hře. Protože se autoři snažili udělat co nejdokonalejší simulátor tanku, je hra protkána různými ikonami a tlačítka, které vám dávají na výběr a větví hru do co nejdetailejších možností. Toto všechno začíná výběrem, jestli ráčíte vstoupit do služeb americké Armor nebo německé Panzertruppen. Jen tak mimochodem, tato část je udělána velmi originálně. Jste v zákopě a nad vámi vybuchují bomby, granáty a co já vím co ještě. Hru bych dál rozdělil na dvě části. Buďto se budete koukat, nebo budete hrát. Ta první volba zapříčiní, že se

na obrazovce objeví mapa Evropy. Potom stačí jenom navolit divizi a po povrchu mapy se začne pohybovat šipka, která za sebou nechává stopu. Případné boje se zvýrazní tím, že šipka zastaví a začne to před ní vybuchovat. Je nutno podotknout, že se jedná o boje, které se ve skutečnosti udály. Ta druhá možnost počítače je navolením hodnosti, a proto se můžete stát

85 1944 ACROSS THE RHINE Simulátor

Grafika 80 Hudba 60 Zvuk 75
Výrobce: Mikroprose
Minimum: PC 486 DX/33, 4 MB RAM, double speed CD, zvuková karta, SVGA

Testováno na: PC 486 DX2/66 PCI, 8 MB RAM, double speed CD, SB16 ASP, SVGA



niku) z druhé světové války. Hlavně manuál zaujme svou propracovaností. Máte tam snad vše, co se tanků týče. Nechybí ani takové detaily jako ukazatel výpočtu nejlepší průbojnosti granátů, výpočet vzdálenosti na zasazení cíle nebo zaměřovač pro dělo. Ten je rozepsaný a dokonce rozkreslen do podrobna (divili byste se, jaký problém je dobré zaměřit a zasáhnou tank). Je tady ta-

u Američanů od seržanta po majora a u fašistů od unteroficira po majora. Podle hodnosti potom záleží, jestli se stanete velitelem tanku, jednotky, nebo pluku. Ve hře můžete hrát buďto bitvu, která se ve skutečnosti stala, nebo si můžete v položce „Builder“ sestavit vlastní. Před každou bitvou máte možnost přeorientování, pomíchání či změnění jednotlivých strojů ve vaší malé armádě. Tato položka je velmi propracována. Fašisté mají k dispozici přes padesát různých vojenských zařízení. Od lehkých děl přes letadla až po těžké tanky (FlakPanzer, Tiger, Panter...). Američané samozřejmě nemohou být pozadu se svými více než čtyřiceti druhy jeepů, tanků (lehký tank M5A1 Stuart nebo řada tanků Sherman) a letadly (legendární Mustang nebo Thunderbolt). Na obrazovce mimo jiné vidíte také černobílou fotku vojenského zařízení, které zkoumáte. Nechybí ani rotující 3D pohled na vojenskou techniku a technické parametry



(rychlosť, pancérování, akční rádius, hmotnosť, munice...). Samozřejmě je ve hře i takový detail, jakým je nastavení smrtelnosti, množství paliva nebo munice. Po spuštění vybrané a nastavené bitvy si budete muset chvíli počkat. Počítac neuštále tahá z harddisku a přepočítává co se dá.

Když dohrabe, tak se jede

Po přepočítávání se na monitoru objeví tři okna a tabule s nástroji. V levém horním okně vidíte ma-

pu s barevně rozlišenými ikonami, podle toho o jaký vojenský stroj se jedná. V pravém horním rohu můžete najít další mapu, která však zobrazuje bojové postavení techniky. Záleží jen na vás (a na výkoně vašeho počítače) jaký zoom mapy použijete. Třetím oknem je konečně tank. Autoři si při tvorbě této hry vzali příklad z Windows. Okna se dají zvětšovat a přemisťovat podle toho, jak vám to vyhovuje (bohužel dost omezené). Ale vrátím se zpátky k tanku. Jízda tankem působí velmi přirozeně. Velitel, to jako vy, má možnost se koukat ze tří stanovišť. Prvním je kulomet na věži. Pokud vám došla munice do děla, nechcete granáty plýtvat na pěchotu nebo si chcete zkrátit dlouhou chvíliku, můžete využít kulomet. Je samozřejmé, že je blbost sřílet kulometem do nepřátelského tanku. Zkusil jsem to jednou a nedal si říct. Ba naopak, vysvětlil mi, že si nepřeje, aby jsem mu tykal a skončil jsem nepěkně. Narodil ode mně totiž nepoužil kulomet. Další možností je věž. Tady, jak jinak, zaměřujete nepřátele. Hra je tak propracovaná, že rozlišuje použitou munici. Můžete použít tříštivé (na pěchotu) nebo průbojné (protipancérové) granáty. Zvedání hlavně děla nemůže chybět a samozřejmě točení věží také ne. Místo řidiče je třetí



a poslední možností. Tady je ovládání v rukách uživatele. Záleží jenom na vás, jestli použijete sebevražednou jízdu s výkřikem „zaa vláááást“ a nebo budete taktizovat. V době vaší nepřítomnosti na

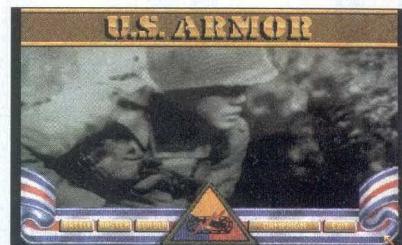


kterémkoliv stanovišti se všechno vykonává automaticky.

Vedle tohoto okna najdete ještě malý ovládací panel.

Co jsem viděl, slyšel a jak to vezmu

Grafika simulátru je víc než přijatelná. Otevřeném prostoru toho moc neuvidíte, ale jen co se dostanete do města nebo nějak mezi domy, můžete konstatovat, že



autoři se vážně snažili. Velmi se mi líbí děš, který působí dost dobře a ještě zvyšuje už dos velkou atmosféru. Zimní období má také své kouzlo, ale bohužel na některých místech působí dost kostrbatě. K poslouchání ve hře je dost efektů. Každý úkon má svůj zvuk. Třeba střelba kulometem či dělem, otáčení věží, nabíjení děla... Dobré jsou i výkřiky kolegů při náletu nebo hlášení velitelů jiných tanků.

Když si to tak vezmu, vznikl solidní simulátor tanku, u kterého si nejenom zahrajete, ale budete šokovat své kamarády informacemi typu „fašistický tygr byl težký 40 tun a jeho maximální rychlosť byla 38 km/h“.

Mínusy

Těch moc není, ale bohužel se najdou také. Za prvé. Po delším čase začne jízda v okně dost unavovat, až se stane doslova otravnou a nezáábavnou. Za druhé. Stalo se mi, a nejednou, že mi přestaly fungovat tlačítka na myši. Není to moc velký problém, zůstává jenště pořád klávesnice, ale proč by myš měla zlobit? Za třetí. Tak hrozné nároky na hardware určitě odradí mnoho potencionálních kupujících.

P.S.: Možná, že se někomu z vás bude zdát, že jsem se v této recenzi málo zabýval opisováním simulátoru tanku. Bude to asi proto, že celkový dojem ze hry působí



trochu propleteně. Mám totiž takový pocit, že se autoři ani nesnažili o vytvoření kvalitního simulátoru, ale spíše o poskytnutí informací o západní frontě. Nechť je to jak chce, ale povedlo se jim obojí.

* Vlapon

KINGPIN ARCADE SPORTS BOWLING

RECENZE

■ PC-CD
■ AMIGA



Hráče vidíte ze zadního pohledu. Vpravo určujete vychýlením koule po oblouku sílu vrhu. Jestliže chcete změnit kouli, nastavíte jakoby nejmenší sílu a koule se vymění za težší. Postavou hráče můžete pohybovat v celé šíři dráhy a po stisknutí se začne po dráze pohybovat malá šipka. Tuto šipku zastavíte stisknutím a v tomto směru se pak koule pohybuje. Toto je jediná věc na celé hře. Trochu smutné, že?

Tomáš Jungwirth

TEAM17

Kdekdo si jistě stále udržuje v paměti velmi oblíbené hry jako Alien Breed, Tower Assault nebo někteří v Ultimate Body Blows. Tyto hry spojuje jmeno TEAM17, svého času jedna z lepších firem, které tvorily hry na Amigu. Po zúřivém nástupu strojů PC se objevily konverze i na této platformě. A to zásluhou firmy East Point Software, která ty nejzádanejší hry převedla na PC. Jak tyto konverze dopadly, ponechám Vaši úvaze, ale dle mého názoru jsou na Amize hry od TEAM17 vždy o malinko lepší, ale k tomu později.

KINGPIN na PC a Amigu

Dnes mám možnost, porovnat přímo tu samou hru na PC a Amigu zároveň. Jedná se o hru Kingpin, arcade sports bowling nebo li kuželky. Po Arcade Poolu další ze série sportů.

Nejprve bych chtěl pojednat o hře jako takové a později o odlišnostech na Amize a PC.

Kingpin neboli kuželky

Slovo kuželky, znamená příjemnou hru, ale také fyzický výkon, svíh a sportovní um. Tyto předpoklady však nemusíte pro hru Kingpin. Stačí jen počítač Amiga či PC a jednotka CD-ROM. Spusťte hru, rychle si vytvoříte hráče nebo hráčku, jestliže rádi pozorujete ženské pozadí, a rychle na dráhu. Vaším úkolem je koulí posланou po dráze srazit všechn deset kuželek. Každý hráč má v jednom kole (anglicky frame) 2 hodiny. Celá hra pak 10 kol. Kdo získá nejvíce bodů - je vítěz. Není to však tak jednoduché: můžete si vybrat z pěti koulí podle váhy: od lehké a rychlé osmiliberní až po šestnáctiliberní kouli, která vržena představuje jedoucí tank. Povrch také může být více či méně navoskován a koule se stáčí více doleva či doprava. Kingpin usnadňuje také systém bodování a tedy všechny STRIKE a SPARE (čisté zásahy v prvním resp. druhém hodu) jdou mimo Vás. Můžete si navíc vybrat z více druhů her. Nejprve sám za sebe, s kamarádem ve dvojici, nebo ve družstvu. S jednotlivými druhy her se mění také systém bodování, ale jak jsem uvedl již výše tento problém můžete směle přenechat programu. Jako v opravdové hře si můžete libovolně zvolit handicap, a udělat tak hru vyrovnanější.

PC

Co Vás jistě zaujme na první pohled je CD, na kterém je Kingpin dodáván. Obsahuje totiž šest hratelných her na hry od TEAM17. Nejedná se však o žádné nové nebo připravované tituly, ale ořezané verze starých her. Vcelku tedy nic moc. Samotná hra si ukrojila z celého CD-koláčku asi jen 4 MB. Snad jediná věc, která mě na PC-verzi potěšila je, že TEAM17 nezapomněl ani na majitele karet Gravis Ultrasound. Kingpin běží v rozlišení 320x200, proto kužeky a postava hráče mají trochu zubaté okraje. Po zásahu se však hra z nepochopitelného důvodu přepne do SVGA a zobrazi poražené kuželky. Toto přepnutí trvá nezaměnitelnou dobu, proto působí rušivě a zdržuje hru.



Jakmile je koule vržena, obraz se přiblíží směrem ke kuželkám a vy jí můžete pohodlně sledovat v celé její cestě.

49 *Kingpin Sport*

Grafika 50 Hudba 0 Zvuk 18

Výrobce: TEAM17

Minimum: PC 386, 4 MB, CD-ROM, nebo AMIGA A500-A4000, pro instalaci na HD 1 MB CHIP a 1 MB FAST

Dopraceno: PC 486 SX25, 4 MB RAM, Gravis Ultrasound/Soundblaster

Testováno na: 486 DX4/100, 8 MB, GUSMAX, 4x SPEED CD-ROM

Amiga

Verze na Amigu se od PC moc neliší. Zvuky jsou stejně až na řeč, kterou Amiga verze neobsahuje. Grafika je jemnější, ale to už je dáno rozlišením Amigy. Jestliže spouštíte hru z diskety, při jakékoliv změně nastavení se náhodně znova. Doporučuji hru hrát z harddisku.

Rozsudek

Tato hra je jen pro opravdu zaryté kuželkáře a fanoušky kuželek. Pro ostatní je nadmíru nudná a ne-přitažlivá. Bude Vás stát spoustu času než získáte takový postřeh a zkušenosť, aby koule letěla tam kam máte naplánováno. Po stránce zvukové si přiznivci hudby vzdychnou, protože zde není ani trocha not a občasné hlášky typu Dráha 15 připravena, které mi

mochodem přednáší ten stejný hlas jako v Alien Breed, nikoho nepřilákají. Chybí možnost hrát přes modem a po sítí, což u sportovních her je vždy chyba, protože zahrát si s kamarádem je zcela něco jiného a ne každý věří objektivní výkon „počítačovému hráči“. Kde jsou ty doby, kdy jsme pustili hru Indoor Sports a hráli kuželky zcela jiného charakteru a stolní tenis, šipky až do rána. A to byly osmibity.

Jednoduché, místa až nudící kuželky. Další narychlou vytvořená hra od Teamu 17.

• **TJoker**



Po narazu kuželky popadají a automat-čistič je odklidí a připraví dráhu k novému hodu.

NISHIRAN

■ ATARI ST, PC

Zivot ve 22. století nebude žádný med. Osídli se spousta nových planet, které mezi sebou dříve či později začnou vést tvrdý boj kvůli obchodním trasám a politickým zájmům. Tehdy se bude jistě dařit vesmírným pirátům a hlavně podivným individuům, zvaným dobrodruzi, mezi něž patří i Josef Komárek.



Ale vratme se zatím do současnosti. Ačkoli to tak možná podle úvodu vypadá, nechci vám dnes představit žádnou hru z nekonečného cyklu strategií, ale docela originální akční dungeon. A dokonce i pro ST! Firmiček, tvořících hry pro tento systém, není sice mnoho, ale když už něco stvoří, dají si záležet a výsledek mnohdy potěší smutné oko estéckárovo. A také jeho penězenku, většina produktů je totiž rozšiřována jako shareware. A to je případ i této hry, kterou vyslala do světa zcela neznámá společnost z Francie, jejíž název by se dal volně přeložit jako „Francouzská továrna na sny“. Ale než si tuhle novinku důkladně rozebereme, pokusím se vám trochu přiblížit její děj.

Jak to všechno začalo

Představte si, že se nacházíte v čase o pár století později, na jedné z nesčetně mnoha planet, které jste již procestovali. Nejste tu však kvůli tomu, abyste nachytali trochu bronzu a energie pod místním umělým sluncem, přijeli jste sem na přání zdejšího guvernéra. Ten má pro vás úkol, který vaší dobrodružné a ziskuchtičové povaze určitě prospěje. Jde právě o malou sousední planetku, kterou nazývají Drenium. Před časem s ní veškerý obydlený vesmír ztratil kontakt a nikdo neví, co se vlastně stalo. Její bývalý vládce a tyran, Damato, nedávno zemřel a jeho dva dospělí synové, ctižádostivý Nishiran a moudrý Lamiran, se začali přít o imperátorství. Po mnoha taháních zvítězil Lamiran a zvolil se za nového vládce planety, ale rozrušený Nishiran mu ještě než nastoupil do únikové kapsle slíbil, že to jen tak nenechá, a že se vrátí a převeze moc. Jak to vypadá, svůj slib dodržel, a to dřív, než se čekalo... A na vás čeká ta přetěžká úloha, totiž zjistit, jak se vlastně věci mají. Jelikož Drenium je nyní nesmírně nebezpečná planeta, přichystal pro vás guvernér menší překvapení, kterým vám cestu trochu usnadní (alespoň vás nebudou bolet nohy). Do neprostupných končin Dre-

nia se totiž vydáte v kabíně menšího věstranného i bojového robota, přezdívaného Nucleus. Potíž je ta, že bez zbraní. Všechny vojenské výsadky na planetu byly ihned po přistání napadeny a rozprášeny, patrně z důvodu včasné detekce výbojů jejich zbraní (Tamara zase zapracovala). Proto ani Vás sebou neponese žádnou výzbroj. Takže, budete vypuštěni na orbitu planety, bla bla bla - poslední pokyny, a hlavně mnoho štěstí!

Na planetě

Nyní se nalézáte na povrchu nepřáteelské planety Drenium, konkrétně v docela dobré prostupné džungli. A samozřejmě v kabíně svého přítele v nouzi, robota Nuclea. Než však uděláte první krok kupředu, bylo by dobré ujasnit si, co všechno vlastně to vaše vozítko dokáže. Štávu dodává robotovi obrovitá baterie, která mu tedy vedle pohybu do všech světových stran zajistuje také sílu jeho ochranných štíťů. Ovšem energie z baterky přirozeně postupem času ubývá, takže nebudete-li bedlivě střežit její stav, snadno se vám může stát, že robot udělá pár posledních

kroků a zastaví se navždy. Nebo síla Nucleových štíťů klesne natolik, že i nepříjemné, všežravé rostliny, které je v džungli plno (a kov je pro ně zřejmě pochoutka jako kokoli jiného) dokážou jediným chramstnutím do životního centra robota přivodit jeho explozi. Naštěstí je na palubě robota jedno chytré zařízení - chemická laboratoř. Není sice nic extra, ale stačí na to, abyste mohli vyrobit novou baterii nebo i zbraně, kterými se budete bránit proti obřím rostlin-

83 Nishiran Akční dungeon

Grafika 82 Hudba - Zvuk 81

Výrobce: LAFDÉ, 1995

Minimum: Atari ST, 1 MB RAM

Doporučeno: Atari STE, 1 MB RAM, HDD

Testováno na: Atari 520 STM, 1 MB RAM

kám a ostatní odporné havěti, čekající na vaši návštěvu v jiných částech planety. Suroviny potřebné k výrobě nacházíte téměř po celém povrchu planety Drenium v podobě malých kamenů různých barev. A je tu ještě jedna zajímavost, totiž ta, že vaš Nucleus umí létat! Pravda, nevznese se sice do výšky několikaset metrů, ba ani několika metrů, ale když před vámi na cestě leží kupříkladu zrádná mina, můžete ji s pomocí trysek na zádech robota s klidem přeletět a neporušen dosednout na druhé straně (je-li ovšem ve speciálním „kanystru“ dostatek energie pro bezpečný let). A to nejlepší nakonec: nezbytným pomocníkem na cestách Vám bude Nucleova malá letecká sonda. Tu můžete vyslat téměř kamkoli a pro kokoli, umí sbírat a pokládat předměty, na které byste jinak nedosáhli (případně i zneškodní a přinесete vám již zmiňovanou minu). Lze ji také vyzbrojit a přikázat jí, aby zničila prvního nepřitele na kterého natrefí.

Setkání čtvrtého druhu?

I s takhle perfektně vybaveným robotem Vás však potká mnoho úskalí a nepříjemností - ty nejhorší představují od počátku nepřátelští obyvatelé Drenia (autoři však slibují také setkání s inteligentní, lidskou rasou - no, máme se nač těšit).

Dojem z nepřáteelské planety vám bezpochyby vylepší zdejší grafika - vcelku pestrá, úchvatná a detailní. To vše je doplněno výbornou animací, například letící sondy, střely směřující k cíli, ale hlavně vašich nepřátel - když se na Vás z kouta temné jeskyně vyřítí odporný, rychle se pohybující pavouk, budete si ještě dlouho poté česat nervy. Také ve vodním světě, kam zavítáte později, a v mnoha dalších koutech téhle planety na Vás čekají různá překvapení. Nucleus se sice pohybuje „po čtvercích“, tedy starým známým dunge-

onovským způsobem, ale při chůzi robota dělajícího veliké kroky se to dá pochopit. A propos - ještě jedna kapitolka - zvuky. Bohužel nemohu říci, co si myslím o hudbě, protože tu žádná není. Zato zvuky, ačkoli jich není příliš široká škála, jsou skvělé.

Perfektně je ozvučena chůze vašeho robota (dokonce i pod vodou zní jinak než na souši), haslost výbuchu vaší střely je přirozeně odstupňována podle toho, v jaké dálce k explozi dojde, a vůbec mnohé další efekty přispívají k dobré atmosféře hry.

Na své cestě narazíte také na pár logických problémek, s nimiž se ale zřejmě zanedluhový vypořádáte. Tvůrci jistě nechtěli hrnu ztěžovat, což je jim ctí, ale zdá se mi, že člověk by měl občas donutit své mozkové závity k tvrdé práci. To také samozřejmě znamená, že budete-li postupovat jenom se zdravým rozumem (a hra opravdu podporuje logické myšlení), dokončíte hru tak do dvou do tří dnů. Možná by to chtělo, aby hra vydřala trochu dle, a její lehká obtížnost je také snad to jediné, co bych jí mohl maličko vytknout.

Zbývá mi tedy už jen podotknout, že na ST byla po nějaké době znovu vytvořena hra světového formátu a že příznivci tohoto počítače by ji rozhodně neměli opomenout zařadit do sbírky. Tato hra by mohla být dobrým důkazem, že po dlouhém výpadku se ST trh opět zaplňuje skvělými produkty českých i zahraničních tvůrců. Každopádně musíme doufat, že už to bude jen lepší a lepší.

× Joe



Peable Beach Golf Links

RECENZE

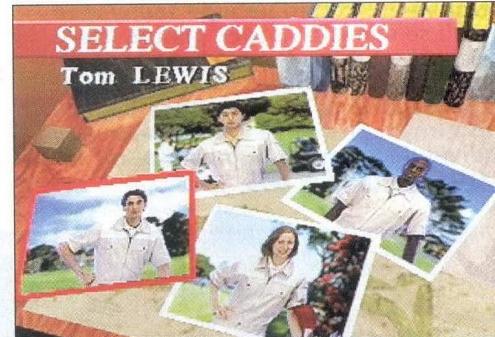
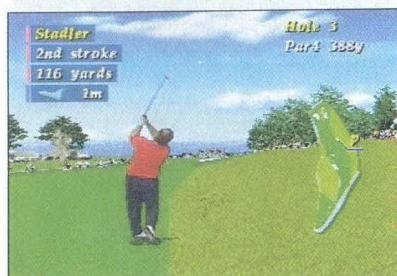
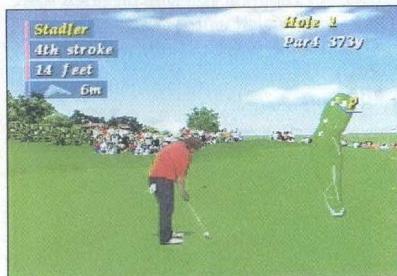
SATURN

Tomáš Smolík

A další hra na Saturna, tak se na ní podívejme. A sport, to si nechám líbit. A golf, to vypadá zájmavě. A úvodní intro samá digitalizace, tak to vypadá, že přijde i Bé. A taky, že jo. Tato hra totiž na první pohled vypadá, že patří do kategorie A, ale již za chvíli se lze dopídit pravdy a zjistit něco jiného. Ale pěkně popořádku.

Příprava

Úvodní intro je skutečně samá digitalizace, záběry z virtuálního okolí golfového areálu a pár detailů, vše poměrně plynule, na CD je dost místa, takže proč ne. Jenže

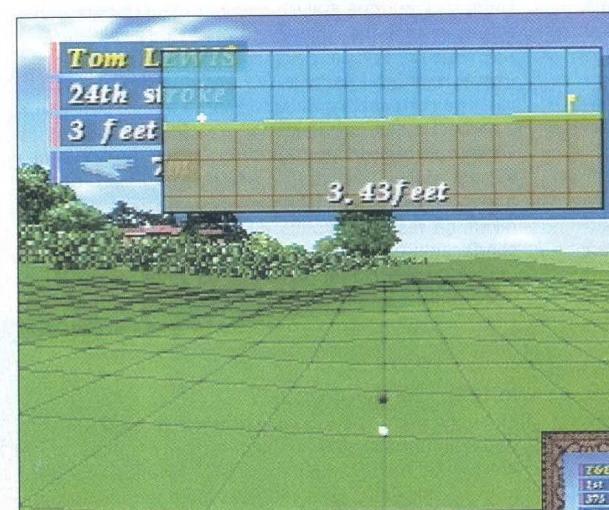


holí, opět s animací. A pak ještě jedna digitalizovaná sekvence znázorňující pravděpodobně rozruch kolem začátku hry. Po té vás čeká pohled na jamku, nejprve na počítacem vytvořený model a potom na normální filmové záběry pořízené z virtuálního. K tomu vám je přidáno několik mluvěných slov, pravděpodobně pář rad o nejhodnějších úderech, jenže opět v japonštině, směla. Před odpálením míčku vás ale stále ještě čeká několik věcí. Nejprve pohled na vaši úspěšnost na této jamce, pak výběr hole, nastavení směru, falše a síly úderu. Pokud se vám to zdá složité, můžete si vyvolat help. V něm jsou popsány, ale hlavně názorně předvedeny jednotlivé kroky, takže odpal vám za chvíli nebude činit ani ty nejmenší problémy. Stejně jako help si můžete vyvolat replay posledního úderu, options, či procházku po jamce. Poslední dvě možnosti vám ale příliš nedoporučuji. Options jsou totiž samozřejmě v japonštině a při procházce po jamce zas narazíte na problémy grafické, o tom ale až za chvíli.

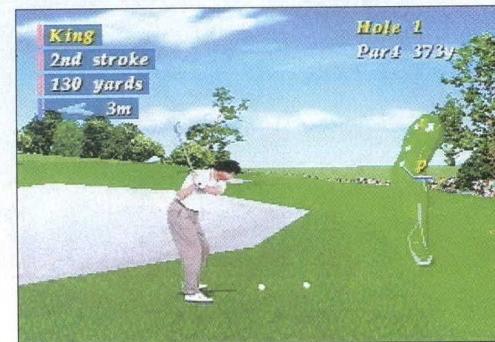
Vlastní hra

No, teď již jste doufám dokonale instruováni co a jak, takže už můžete v klidu odpálit první míček. Pokud budete počítat s větrem a správně odpálíte,

66 Peable Beach Golf Links
Sport
Grafika 80 Hudba 70 Zvuk 75
Výrobce: SEGA
Prodejce: Popron
Testováno na: SEGA Saturn



již úvodní menu přináší první, a to jazykové, problémy. Opět se tu setkáme s japonštinou, takže funkce jednotlivých položek v menu zjistíte jedině stálým zkoušením. To se ale dá překousnout, stačí pár pokusů a už jste ve hře. Ostatní ikony slouží k vyvolání statistik, průvodce po všech jamkách, opakování záznamů apod. Na výběru je i několik typů soutěží a samozřejmě procvičování jednotlivých jamek. Po výběru nějaké soutěže následuje volba hráče, s krátkou animací, a jeho nosiče



den course, což je oproti PGA European Tour či Sensible Golfu zatraceně málo. Všechny jamky jsou ke všemu dost stereotypní. Až na výjimky jsou všechny přímé, což zábavě nepřidá. Světlou stránkou jsou různé typy povrchů, které se chovají tak, jak mají. Takže odpalování z jámy plné píska pak připomíná známou golfovou kuriozitu. Ted si možná pomyslíte, že to při té spoustě digitalizací zachrání grafika, bohužel tomu úplně tak není. Animace hráčů jsou bez chyby, pohyby přirozené, plynulé, prostě O.K. Jenže jakmile se přiblížíte ke kraji hřiště, zhrozíte se takto odláknuté práce. Stromy či diváci se pěkně rozkoštičují, takže pak ani nepoznáte, jestli před vámi stojí socha Svobody nebo vojín Rezáč. Ke zvukům nemám téměř výhrady, sice by neškodila trocha víc mluvěného slova, ale vzhledem k jazyku, v jakém by byla přednášena, by to stejně nemělo cenu. Hudba je taková nevtírává, ale stejně by neškodila možnost ji vypnout. Autoři asi poněkud nedocenili možnosti Saturna, jinak by k rozpirovávání docházet nemuselo. Taky by si mohli uvědomit, že 18 nudných jamek brzy omrzí. Nyní se radši budu těšit na nějakou hru, která by kvality Saturna docenila, aby potom někdo mohl docenit i kvality její.

* Lewis



tak budete za chvíli na greenu. Tam se vám zobrazí jeho náklon, vy v pohodě zapatujete a přesunete se k další jamce. Tak se to bude opakovat až do konce jamky deváté, po které následuje přestávka, průběžné pořadí a samozřejmě nezbytný filmček, jenž je reklamou na prostředí u turnaje Peable Beach Open. Pak následuje dalších devět jamek a je konec. Při závěrečné sekvenci vám zrekapituluji, co vás čeká. Především jsou to výrazně lepší soupeři, kteří se jen málokdy mylí. Dále vás čeká pouze je-

AGENT MLÍČŇÁK

Nová adventure v češtině od Vochozka Trading na Vašich monitorech

Nikdo ani nedoufal. Sen se stal skutečností. Přinášíme vám nejdokonalejší adventure všech dob - v češtině a za dokonalou cenu!

Ve hře Agent Mlíčňák se stanete tajným agentem, který musí vyřešit záhadu mizejícího zlata. Najdete v ní tuny svérázného humoru a vtipních dialogů, o které se nepostaral nikdo jiný než sám Andrew!

S 15 MB místa na harddisku, podporou všech zvukových karet (včetně Soundblaster a Gravis Ultrasound), 20 tisíc obrázků animací, bilancí hráteľnosti (ta je vždy na prvním místě) a s tančícím medvědem se Agent Mlíčňák stává povinností každého majitele PC s procesorem alespoň 386 a pamětí nejméně 1 MB.

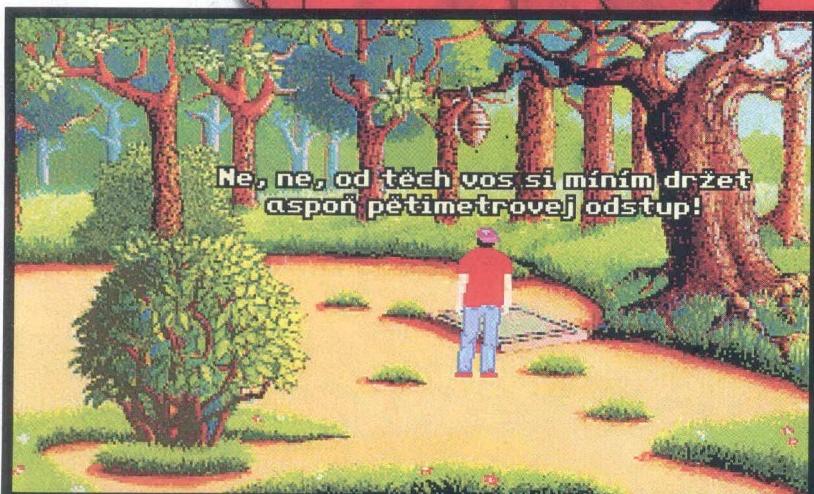
Pozor! V originálním balení hry najdete soutěžní kupón, na který můžete vyhrát Soundblaster AWE 32 a další ceny!

Hra byla hodnocena i červencovým britským časopisem PC-Format. Obrázek slibné ocenění: báječných 80 % (a to ještě neviděli božské hlášky od Andrewa, které opravdu stojí za to...)

Bunda z červeného marockého krepu a se šňůrkama z barvené jehněčiny (od Taronihu) se vzorem kohoutí stopy. Široké kalhoty z bayvného piké (od Gioldiho). Čapka je ze směšového žerzeje s elastem. Na oči: stínky Pastel Lumière Bleu Myosotis, černé oční linky Précision Noir a černá řasenka Mascara Cil Sublime Lumière Noir. Na obočí: tužka Précision Blond Cendré. Na rty: perleťová rtěnka Rouge Séduction Rose Perle. Na nehty: lak Rapido Aubépine. Matný efekt zajistí průsvitný pudr Légere Translucide. Důstojnost a krásu zdůrazňuje vůně parfémů Chanel č. 51.



**Vynikající cena:
pouze
395 Kč**



**Pokud chcete zaslat hru poštou na dobríku (k zásilce
NEÚčtujeme žádné poštovné ani balné), pište nebo volte na:**

Čechy

Vochozka Trading
Dukelská 373, 572 01 Polička
tel. 05/535 113, 0463/22 373

Slovensko

Riki, P.O.Box 117
814 99 Bratislava 1
tel. 07/496 346

Distribuce dealerům

Vision, Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel. 02/322 960, 02/311 88 52
fax 02/322 874

Machiavelli the Prince

■ PC-CD

NÁVOD

Vladimír Ponechal

Pán Machiavelli

Dobrý den. Mé jméno je Machiavelli. Možná, že mě některí z vás znají. Ano, jsem jeden z nejvýznamnějších politiků v historii Itálie. Rozhodl jsem se, že vám povyprávím o své životní cestě, respektivě o své životní kariéře. Začalo to léta Páně roku 1300.

Tehdy to ve Venicích přímo vřelo. Vždyt nejbohatší a nejvlivnější rodiny, samozřejmě šlechtického původu, chtěly pozdvihnout svůj erb ze nejsilnější v okolí. Netušily však, že se to zanedlouho stane skoro celosvětovým sporem. Bylo nemožné, aby se tento spor obešel bez velkého obchodu a špinavé politiky. Ačkoliv je mi to trapné, musím přiznat, že jednu rodinu jsem zastupoval osobně. A tady můj příběh vlastně začíná. Mě první lodě byly malá galérka a lehký dvoustěžník. Samozřejmě, že se s tímto arzenálem nedal dělat žádný velký obchod, a proto jsem shromažďoval peníze, aby jsem si mohl pořídit větší a dokonalejší lodě. Dlouho to netrválo a loděnice v Rímě spustila na vodu pět těžkých karavel. Tato skupinka tvořila pýchu mého námořního obchodu. Bohužel mi dlouho nevydržela. Při přepravě šperků z Egypta je zastihla bouře. Dvě lodě táhly s nákladem a posádkou ke dnu. Takováto neštěstí (byly jich de-

se severem neměl dlouhého trvání. Dřív, než jsem se nadál, byl oceán plný lodí, kterým na ráně vlajky s označením tolik nenáviděných soupeřů. Situaci jsem řešil otvíráním skladů ve městech, do kterých jsem jednorázově nakoupil zboží a v případě, že byl trh ve městě vykoupen, čerpal jsem zásoby na dluh. Bohužel, ani tato alternativa dlouho nevydržela jako uspokojující. Proto moje další volba byla Dálný východ. Pro tento účel jsem nechal vystavět moderní seskupení patnácti největších a nejtěžších karavel.

Vyslal jsem je do krajin koření a vůní. Za pět let se vrátilo sedm lodí. Jejich obsah byl však pohádkově bohatý. Diamanty, safíry, perly a koření se

rozprodaly během chvíliky a zisk stačil na vyslání další patnáctky lodí. Od té doby jsem posílal lodě pravidelně. Je pravda, že mnoho lodí se mi už nevrátilo (asi polovina), ale pořád se mi to vyplatí. Vždyť obchod je obchod. Po dobrém všech možných přímořských míst jsem se rozhodl, že se budu věnovat i suchozemskému přepravování. Zvolil jsem dvě alternativy. Karavany s velbloudy a mulaty s muly a koňmi. Samozřejmě, že jsem nejdříve více využíval druhou možnost, vzhledem k větší přepravní rychlosti, ale později jsem uplatňoval dost karavany, které toho najedou odvezly více.



sítky) šlechtické rodiny neodradila. Obchod ve Středozemním moři vzrůstal do krásy. Nejčastěji se přepravovalo toto zboží - stříbro, zlato, diamanty, šperky, hedvábí, perly, slonovina, vlna, hřebíček, muškátový ořech a další. Najednou jsem si však uvědomil, že tento rozlehlý prostor se stává pro tolik lodí malým. Proto dalším mým plánem byly severní země. Velkou naději jsem vkládal do Londýna, kde bylo dostaček stříbra, tak dobré ceněné v jižní Evropě. Nakonec jsem však zjistil, že Londýn se mi bude hodit na obchod z nedalekým městem Calais. Ne však jenom tato dvě města mi rýzovala zlato. Velmi se mi vyplatal obchod s dalekým Novgorodem, kde kožešiny byly dostupné velmi levně. Ach, jak to bylo krásné, když seskupení deseti lodí vplulo do loděnice Benátek a začalo se vkládat drahé koření. Obchodníci se mohli zbláznit.

Obchod jel na plné obrátky. Jenže, když se po moři plavily lodě plné stříbra, zlata, hedvábí a jiných cenností, nemohlo to zůstat bez povšimnutí zvláštních tlup lidí, kterým se také říkalo (a také říká) piráti. Tito bezcitní a krvaví bezdomovci přepádávali lodě a po vyrabování je potopili. Jeden osamocená loď neměla šanci na přežití. Proto se začaly kombinovat skupiny lodí tak, že i tito otrhlí ničemové se mnohdy spálili. Zanedlouho už nestačilo ani to, a proto přišlo na řadu vojsko, které částečně tuto sebranku vyhubilo. Bohužel dobrý obchod

Jelikož v pozdějších fázích se snaží soupeři (počítač) uzavírat všechna města, je dobré mít své vojáky na místě. Protože bez měst se nedá obchodovat, a to znamená konec.

Politika

Ale protože celý můj obchod stál hlavně na politice, nebylo by správné, abych vám o ní nic neřekl. Všechny své obchodní transakce jsem řídil z Benátek. Tady jsem měl svůj hlavní stan. Možná se ptáte, proč právě



jsem žil v tomto městě. Odpověď je jednoduchá. Tady se nacházela celá řada významných institucí a také sám velectvý otec církve svaté - papež. Tyto detaily jsou v politice velmi důležité. Třeba se senátoři jsem si dával jednou začas schůzku a nabídl jsem jim peníze v hodnotě několika tisíc. Samozřejmě, že nemohli odmítnout, prý aby neurazili. Když jste měl ve 14. století podporu papeže, měl jste vyhráno. Papež byl totiž nejmocnější muž v křesťanském světě. Když už jsem nevěděl, co mám dělat s penězi, začal jsem se starat o svou popularitu. Postavil jsem vilu, svou souchu, dal jsem církvi na kapli. Ale ne vždy byly mé myšlenky čistého ražení. Musel jsem se bohužel přiklonit i k těm horším taktilkám. Ze začátku to začínalo ne moc významným pomlouváním a nakonec jsem nechal podpárit sklad ve městě (určitě nebyl můj). Naučil jsem se myšlenky černé, nikdy jsem se neusklonil k tak závažnému zločinu, jakým je vražda. Ták, stručně jsem vám popsal, jak vypadala má kariéra. Rukou si podle kariéry „pana Machiavelliho“ zahrát strategickou hru Machiavelli the Prince.

× Vlapon

Rady:

- 1) Když lodě plují delší trasu, držte je u břehu. Bouřky by je mohly potopit.
- 2) Hned na začátku se snažte dostat s dvoustěžníkem do Londýna a tam vydělávejte peníze. Pendujte mezi městem Calais a Londýnem.
- 3) Nedlouhejte se v nose. To vám vzkazuje pan Machiavelli.



Vážení čtenáři,

Pokud nám chcete napsat do redakce, pište na adresu: Excalibur, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1. Těší nás všechny Vaše příspomínky k časopisu a na vaše otázky se pokusíme odpovědět. Vaše dotazy ke hrám nadepište heslem JAK DÁL? a odpovědi na tyto dopisy najdete ve stejnojmenné rubrice u týpů a triků. Podobně dotazy týkající se technických problémů s počítači směrujte do rubriky HARDWARE, kde naleznete naši hardwarovou poradou. Pokud chcete napsat svůj názor na téma, které se týká počítačů nebo her a nechcete, aby jej redakce upravovala nebo komentovala, nadepište dopis heslem NÁZOR. Dopisy, které nepošlete do rubriky JAK DÁL, HARDWARE, NÁZOR, otiskneme na této straně v rubrice DOPISY spolu s naším odpověďmi k komentářem. Těšíme se na Vaše dopisy a věříme, že uvedené rozdělení Vám usnadní orientaci, zejména od příštího čísla, které bude mít 148 stran.

Děkuji

Vážená redakce Excaliburu. Po přečtení druhé strany č. 48 jsem byl na rozpáčích. Nápad s měsíčníkem mě doslova ohromil. Perfektní počet stran, který žádný český časopis nemá. Jste vynikající a zároveň můj nejoblíbenější časopis, ale nějaké nedostatky máte (nikdo není dokonalý). Největší, pro mě, chyba vašeho SUPRČasopisu je málo stran, věnovaných aktuálnosti dneška. Např. bych rád uvítal rozhovory, více reportáží (Ex. 45), nahlédnutí do pracovny Pterodon Software, vymyslet nové rubriky a mnoho dalšího. Doufám, že toto vše najdu v Excaliburu 50 a výše.

Mám kámoše, kterej odebírá č. Score. Vždy se mi smál, že věřím Excaliburu. Já jsem vždycky se zájmem prohlížel Score, obdivoval ho a byl jsem mrzutý. Proč takovej není Excalibur? říkal jsem si, když jsem od něho odcházel. A nyní přijde změna, kterou rád uvítám a už nikdy nebudu muset obdivovat kámošův časák. Děkuji.

PS.: Jste výborný časopis, předplatím si vás na další rok. Jen tak dál.

PPS.: Proč psal Andrej Anastasov tak dlouhý dopis? Asi není v pořádku, chudák, už se mu to plete. Mnoho úspěchů s Excaliburem vám přeje

✉ Petr z Prahy 4

V Excaliburu 50 budou nové rubriky, související s tématikou počítačových her. Materiálu je tolik, že se to snad ani na těch necelých stopadesát stran nevejde a ani reklamní časopisy různých firem můžný nebudo konkurovat. Andrew napsal svůj názor nejrůzne do fida, a našim rozhodnutím bylo, že jsme ho otiskli v Excaliburu, kde jsou uveřejnány různé dopisy, i ty, které zrovna Excalibur zcela nechváli. Andrew má plné právo vyjadřovat se k časopisu, u jehož zrodu byl. Jeho obsáhlý rozbor Ex44 ukazuje, že mu osud Excaliburu není lhoustejný. -ml-

Měsíčník

Čau redakce Excaliburu a všichni ostatní. Jsem Vaším předplatitelem teprve dva měsíce, ale vás časopis mě ještě nezklamal a určitě dlouho nezkáme. To, že jste z týdeníků udělali měsíčník mě nezklamalo, ale naopak je to super, protože na 148 stran si teda s chutí počkám! Vás předplatitel

✉ Jiří Petrovický ze Šp. Mýlyna

PS.: Jste bomba časák

Tradiční ubohost

Vážení, jak jste mohli otisknout tu (tradičně) ubohost, kterou napsal Andrej Anastasov. Zrovna tento člověk má to nejenší právo kritizovat. Ať se raději podívá na obsah některého Score a na články, které tam produkuje i s jejich procentním

hodnocením, a pokud by byl alespoň trochu soudný, musel by záležet pod stůl, nebo ještě lépe pod podlahu i s tím jejich reklamním katalogem. Excalibur je jediný nezávislý časopis o hrách u nás. Jsem zvědav na to číslo 50.

S pozdravem

✉ Martin Lepka, Kunštát

Otiskli jsme to proto, že to bylo na fidu, kde si to nemůže každý přečíst, a týkalo se to Excaliburu. Excalibur je opravdu jediný nezávislý časopis u nás, nepočítaje samozřejmě disketové magazíny. U těch však nelze také hovořit o nezávislosti vzhledem k tomu, že jsou při distribuci odkázáni na herní prodejny. Score vydává firma spojená s obchodníkem s hrami, který může mít kontrolu

EXCALIBUR OD ČÍSLA 50:

- * měsíčník, 148 stran
- * kvalitní obálka a papír
- * skvělá grafická úprava
- * cena 75 Kč
- * CD pro předplatitele zdarma
- * nejlepší obsah

nad vším, co redaktoři ve Score napišou. Podobně je tomu u Levelu. Takovéto firemní časopisy bývají na Západě rozesílány stálým zákazníkům někdy i zdarma a jsou zaměřeny na vychvalování svého zboží. Je to služba zákazníkům a není na tom nic špatného, ale nelze tyto časopisy srovnávat s Excaliburem. Že u nás tyto časopisy často hru i zkriticují je také zásluhou Excaliburu, který kdyby neexistoval, mohl by si obchodníci určovat hodnocení her jen podle svých zájmů. -pt-

Doporučen

Dobrý den, Excalburníci! Zdraví vás vás milovaný já. Konečně jsem se dočkal mého vysněného Excaliburu číslo 44 a 45 a pokud jste museli tyto čí jeden z těchto časopisů posílat dvakrát, velice mě to mrzí, ale od každého mám pouze jeden exemplář. Myslím, že díky vaší ochotě jste si mě udobřili. Mějte se hezky.

✉ Jindřich Martinec, Brno

Pokud některý nás předplatitel nedostal některé číslo, které se ztratilo na poště, poslali jsme mu ho znova. Od čísla 50, kdy je s CD pravděpodobnost ztráty vyšší, posíláme časopisy za příplatek i doporučeně.

Více na Amigu i PC

Ahoj Excalibře, vás časopis se mi moc líbí. Grafická stránka je dobrá, ale ty tabulky se mi nelíbí, ty předchozí byly lepší. Jelikož se v počítačích ještě moc nevyznám, tak bych se vás chtěl zeptat:

1 Dá se programovat na A500?

2 V posledních dvou číslech byly jen tři recenze na Amigu a jedna na ST - zbytek na PC. Bude to také pokračovat dále, nebo se počet recenzí na Amigu a ST stovná s počtem her na PC? Přibudou Excaliburu nejaké ty stránky navíc?

To by bylo asi vše, děkuji za vaše odpovědi. S pozdravem budoucí amigista

✉ D. Kubáč z Ostravy

Máme pro Tebe samé dobré zprávy. Současné tabulky se nelíbily více čtenářům, proto od příštího čísla budou obnoveny staronové tabulky s několika

ka rozšířeními, které budou více vyhovovat.

1 Programovat se na A500 samozřejmě dá. V základní výbavě obdrží jazyk Amiga-Basic, který pro amatérské programování dostačuje. Pro profesionály je vhodný jazyk C, který lze k Amize přikoupit.

2 Ano i ne. Poměr zůstane zhruba stejný - většina čísla se bude věnovat počítačům PC, kterých je nejvíce (asi 70 % čtenářů Excaliburu). Ale protože Excalibur 50 bude mít o 116 stránek navíc, i recenzí pro Amigu bude více. -pt-

3DO

1. Chtěl bych se zeptat, dá se někde kupit 3DO a hry?
2. Dá se spustit cover CD na CD32 bez Paravision SX-1?
3. Půjde pustit další cover CD na CD32?
4. Mohli byste recenzovat více her na CD32, 3DO a další dobré konzole?
5. Chystá se nějaký simulátor (automobilový) na CD32?

✉ Ondra Eš, Teplice

1. Ano, dá se kupit, sleduj inzeráty firem v Excaliburu.
2. Ne, nelze.
3. Pracujeme na tom, zatím to ještě není jisté.
4. Ano, budeme uveřejňovat stále více recenzí pro high-end konzole.
5. Chystá. Sleduj nové rubriky od Ex. 50. -pt-

Násilí ve hrách

Vážená redakce Excaliburu! Následující dopis berete prosím pouze jako dojem jednoho čtenáře. Předesílám, že jsem si zcela vědom toho, že jednotlivé recenze nezahrnují názor celé redakce i toho, že vaše redakce není odpovědná za náplň her v současné době prodávaných. Nicméně rád bych upozornil na některé rysy vašeho časopisu, které dle mého názoru - stojí za zamýšlení.

Byl jsem trochu zaražen vaším hodnocením her Rise of the Triad a Mortal Kombat II v Excaliburu 41. Myslím, že by mohlo být užitečné se zamyslet nad dopadem těchto (a jiných podobných) her na jejich konzumenty. Zvážme-li, že se tito v mnoha případech rekrutují z řad žáků čtvrtých tříd, nabízí se otázka, zda se tyto hry stávají zdrojem příjemného uvolnění (což je jejich účel), nebo nástrojem působícím úpadek dětského myšlení.

Uvažujeme však o nejběžnějších hráčích počítačových her, tj. o mládeži starší třinácti let. Myslím, že je smutné, když se výroky typu „Byly tam dva, jednoho sem hned sejmula raketometem a druhýho rozrazil motorovou pilou“ stávají běžnou realitou. Snad by tedy bylo vhodné ve vašich recenzích poukázat na myšlenkovou hodnotu výše zmíněných her.

✉ Petr Němec

Násilí ve hrách byl věnován obsáhlý článek v Excaliburech 46 - 48. Podle mého názoru ani brutální hry žádný úpadek myšlení nezpůsobí, pokud samozřejmě nevyplňují většinu volného času a pokud má dítě i ušlechtilejší zájmy a dobré rodinné zázemí.

Sklony k násilí nebo úpadek myšlení se formují již v předškolním věku, ale nemyslím, že vinou pohádek typu perníkové ježíšinky upálené dětmi zažívá nebo setnuty dračí hlav. Přestože většinu našich čtenářů tvoří lidé v mladistvém a dospělém věku, kdy se v tomto ohledu nedají ovlivnit, budeme od příštího čísla uydádat i recenzí i doporučený věk, pokud je na krabici s hrou uveden, abychom pomohli rodičům při výběru hry pro mladší dítě. -pt- Excalibur se hram s prvky násilí nevyhně a vyhýbat nebude, ale snaží se psát tak, aby nepovzbuzoval dálkáka, kterého každý v sobě má. -ml-

Záchvaty

Vážená redakce, Dnes je úterý a můj kamarád pořád leží. Nečetl Vaše varování o úpravě nového Excaliburu a zhroutil se (z Ex. 45 - co tabulky, úprava, no to je hrozný). Proto bych Vás chtěl prosít, abyste zlepšili úpravu v Excaliburech. Předejdete tím zbytečným záchravatům (jo ta pojíšťovna to nehradila - to jste měli pravdu - v ex. 44) jo, to jo. Pac a pus.

✓ Newman

Úpravu jsme změnili a ještě změníme. Žádných dalších záchravatů se nemusí obávat, může však nastat stav totálního nadšení. -ml-

Správný směr

Vážená redakce Ex.! Obrovsky Vás chci pochválit za Váš týdeník. Jen škoda, že teď o prázdninách vydáte jen 2x, ale co, musím to vydržet. Ex. si kupuju od 1. čísla, takže mám co stovnávat. Myslím si, že Ex. přešel ty své nejisté kroky a ubírá se správným směrem. Konečně máte bílý podklad - vše je krásně čitelné, screenshotsy jsou velice dobře ripnuté, protože ukazují nejen o co jde, ale jsou i dost ostré a výmluvné.

Plakát ke hře Inferno je vynikající.

To, že dáváte pouze 1 či 2 návody je rovněž výhoda. Konečně máte zase Tipy a triky. Hardware - sice mě Action Replay na PC vůbec nezajímá, ale věřím, že kolegy hráče písíčkáře určitě, takže velice dobrá rubrika. Názory jsou sice bezva, ale marně hledám Vaše odpovědi. Jinak dost obdivuju to, že jste se odvážili uveřejnit Andrewovu kritiku, se kterou bohužel docela souhlasím, ale od čísla 44 uběhla dlouhá doba a jediná vada, co teď máte, jsou chybějící odpovědi na názory.

PS.: Pozdravujte ode mne Wilyho.

✓ Fido David Frýda

Jak již nyní možná víš, budeme nadále vycházet jako měsíčník, ale s mnohem větším počtem stran. Excalibur bude od čísla 50 něco zcela jiného. Rubrika Názory je založena na tom, že názory nejsou komentovány, neboť pak by mohlo dojít ke zkreslení. Čtenář, který píše svůj názor, by byl v případě odpovědi v nevýhodě, nebot by nemohl okamžitě reagovat na názor odpovídajícího. -ml-

75 Kč - šílít?

Ahoj redakce Excaliburu. Nevím, jak začít, protože jsem pěkně namíchnutý poté, co jsem si kupil Ex. 48 a dozvěděl se o novém Excaliburu. Zpočátku to vypadalo slibně ááá 148 stran ááá měsíčník ýýýýrrrr... 75 Kč šílít? Dobré, beru to, dobrá kvalita atd..., ale není to spíš (menší) katalog a né časopis? Jednou výšel Excalibur pozdě a tak jsem si kupil časopis (menší katalog) BAJT a ten má kvalitní papír, 164 stran a stojí jen 39 Kč (54 Sk) a myslím, že je měsíčník. Není to divné. Četl jsem článek „Týdeník kontra měsíčník“ (cena/počet stran) a proto jsem se už chystal napisat dřív. Jó, kde jsou staré dobré časy. Musím říct, že 54 Kč bych za něj dal. S pozdravem

✓ Jiří z Českého Těšína

PS.: Doufám, že mě otisknete i s odpovědí.

Excalibur 50 se prostě nebude moc srovnávat s žádným českým počítačovým časopisem. Jednak bude mít podstatně kvalitnější papír uvnitř i na obálce, bude mít design ve stylu grafického časopisu PIXEL a hlavně bude mít zdaleka nejvíce stran, věnovaných hrám. A to jsem zatím vynechal takové lahůdky, jako je první strana Excaliburu 50. To všechno něco stojí. Nic není zadarmo, ani ve vsemíru. Excalibur bude pro labužníky, kteří si mohou dovolit dát 75 Kč měsíčně za časopis nejvyšší hodnoty a kvality. A věřte, že to za to bude stát! -ml-

Vzkazy redakci

Doufám, že se ještě někdy objeví nějaké cécéčko, když už mám tu mechaniku.

Nedělejte hlavně z Ex reklamní leták, případně katalog her, nebo budete jako Score a tak hluboko snad nikdy neklesnete. Recenze typu „výška ceny hry i firmy, pro kterou je recenze psána, je přímo úměrná stupni nadšení z popisované hry“, a nebo ještě lépe „firma hru neprodává = nezájem, je to blbost“ jsou, myslím, recenze beze smyslu a s nulovou hodnotou, ale u vás se tohle snad vyskytovat nebude (alespoň doufám). To je věc nezávislosti časopisu.

Budete slušní v dopisárně. Mám dojem, že právě v této rubrice se ukáže úroveň redakce jak a na které dopisy odpovídá. Vás musím celkem po-

EXCALIBUR CD OD ČÍSLA 50:

- * hratelná dema
- * jednoduchá instalace
- * hudba, animace
- * cena 75 Kč
- * pro předplatitele zdarma
- * nejlepší obsah

chválit, protože v poslední době jste asi jediní s takřka čistým štítem, na rozdíl od už zmiňovaného časopisu, který nejen v tuto směru už dosáhl dna. Ono i v Levelu se už tu a tam objevila skvrnka tohoto typu. Toto všechno příši zcela zámemrnu proto, že mě (a nejen mě) zcela znechutí třeba náhodné přečtení nějaké arrogantní a povýšené odpovědi na dopis čtenáře. Jsou dopisy různé, ať už urážející nebo obsahující nesmyslu apod., ale proč by měla rozumná redakce takový dopis otiskovat a ještě na něj psát ve stejném stylu odpověď a zabírat tak cenné místo v časopisu, to nechápu. Jinak nic z tohoto není osobní zaujatost, ani já, ani žádný můj známý ještě nikdy do žádného časopisu nepsal a toto je výjimka donucená okolnostmi.

Časopis Score mne už nezajímá, ale existuje a tak snad mohu stovnávat a tím vás i varovat před podobným osudem. A mimochodem, faktum je také to, že má o mnoho lepší úpravu, papír, množství stran apod., ale hlavní je stejně obsah.

Nezapomínejte na návody ke hrám, které to potřebují (strategie a dungeony) a ne jen samé adventury. Čau

✓ Marvin, 21 let

Leták ani katalog her z Excaliburu neuděláme. Ale lepší úpravu, papír a množství stran spolu s cédečkem očekávejte již v příštím čísle. -pt-

Přehled recenzí

Čau Excaliburnárovi. Druhá část Násilí ve hrách se vám tuto povedla. Natřeli jste to těm ratingátorům. Nachápu, co mají proti Connon Fodderovi v zemích německých. Půjčil jsem si od souseda Score. Kromě většího počtu stran nemají nic lepšího. Ve kterém Exoušu byl návod na Kyrandii? Nechápu, proč všichni opěvují Doom. Rise of the Triad je 100% lepší.

✓ T. Petlach

Od příštího čísla bude mít Excalibur 116 stran navíc. Návod na Kyrandii byl v Ex. 13 na str. 28, na Kyrandii II v Ex. 23 str. 36. Podrobný přehled všech uveřejněných recenzí a návodů bude v Ex. 50. -pt-

Kočka je kočka

Čágo Exmani! Myslím si, že byste měli uveřejnit své fotografie. Dodá to Excaliburu ten správný šmrnc! Myslím si, že grafika Excaliburu je na vysoké úrovni a netřeba ji měnit.

Potřebuji něco vysvětlit. Jak to, že na Vašem CD šlo spustit Dark Forces, i když nemám vysněných 8 MB RAM a když jsem si koupil Level CD, tak se mi objevila hláška: už si to nepamatuju, ale bylo tam náky Nemury nebo Momuri (Nebylo to náhodou Memory?).

Kde máte nějakou anketu? A kde máte nějakou rubriku tzv. Fantasku? Tia Carrere je kočka, co?

✓ John Mozkodestroyer

Fotografie autorů máme v plánu zveřejňovat a grafiku nadále zlepšovat. Jak to, že šlo pustit Dark Forces, nevím. Anketa bude. Rubrika bude. Tia není kočka, kočka je kočka. -pt-

Připomínky

Vážená redakce Excaliburu, posílám svůj rozbor časopisu. Recenze - za vylepšení považují rozdelení recenze do několika odstavců s nadpisy. Zprávy - dobrý nápad, ale moc to roztahujete. Kaleidoskop - zvětšit. Reportáž - víc. Téma - to samé co reportáž. Tipy a triky, hardware, dopisy - dobré. Návody - zkrátit, nebo popisujte jen nejtěžší části hry. Dejte do reklamy na Brave Computers zase tu super ženskou nebo se neznam.

A na závěr bych vás chtěl požádat, abyste udělali nějakou rubriku o redaktorech (fotka, věk, záliby,...), né že bych si hledal partnera pro volné chvíle, ale zajímalo by mne (a asi nejen mne), kdo recenze píše.

✓ Robert Wiesner, Nový Jičín

Díky za dopis, co dát do reklamy napište firmě ProCa, jistě bude potěšena vašim zájmem. Rubrika o redaktorech bude! -pt-

Autoři

Čau redakce Excaliburu! Velice se mi líbil článek Násilí ve hrách. Pobavilo mě to a šokovalo zároveň. Karlu Taufmanovi samozřejmě gratuluji, jen tak dál. Ex 45 byl fakt příšernej, ještě, že jste toho nechali. Na týdeníku mi strašlivě vadilo, že jste měli tak málo stránek. Ten nápad se 148stránkovým Excaliburem není vůbec, ale vůbec špatný! Teda, ale hodnotící tabulky jste opravdu měnit nemuseli. Myslím, že tabulky 4. generace Excaliburu neměly chybou. Doufám, že v novém Excaliburu tabulky trochu pozměníte, citelně mi chybí přehled + a -. Pár otázek: Proč odešel Haquel do Score? Pohádal se s vydavatelem, nebo jste ho vyhodili? Kdy poletí JKL? Pozříte rubriku „Dopisy čtenářů“? Vaše položení čtenářka

✓ Valkýra, Bělá p. Bezdězem

Příliš časté změny způsobují zmatky. Proto také odešel Haquel. Proto se snažíme vymyslet Excalibur 50 tak, abychom nadále žádné zásadní změny nebyly nutné. Časem asi dojde k návratu některých autorů do Excaliburu a k dalšímu zvýšení jeho úrovně. Rozhodně si nenechte ujít SuperExcalibur 50, kde je pro vás připraveno spousta novinek a při jehož přípravě a výrobě bylo použito zcela nových prvků, v Čechách u časopisů nevidaných. Zcela změněna bude titulní stránka, takže se nenechte překvapit a pokud nejste předplatitel, sledujte pečlivě místa, kde se Excalibur prodává. Titulní strana bude tak odlišná, že by se mohlo stát, že by mohli Excalibur vyprodat dříve, než ho objevíte. Nashledanou u čísla patadesát! -ml-

NÁZORY

NAPIŠTE NÁM SVÉ NÁZORY NA ADRESU REDAKCE EXCALIBURU

PC kontra Amiga?

Když si všimnete, tak skoro v každém čísle Excaliburu se objevují dopisy na téma: „Zrušte amigui“, nebo „Zničte PC!“. Ale abych nepředvíhal, chci to vzít překně popofádku. Příše se rok 1986 a v malé zemi zvané Československo si děti přestaly hrát s kalkulačkami a přemluovali své rodiče, aby jim kupili počítač. V té době to zrovna nebylo jednoduché a nejlevnější. V té době byl u nás nejrozšířenější Sinclair a bylo rozhodnuto. Před tím, než mi rodiče kupili Sinclaira, můj kamarád vlastnil Commodore 64, takže jsem věděl, co od té malé černé skřínky mohu očekávat. Pak začalo to věčné soupeření lidstva o to, kdo je lepší (u nás to bylo spíš o to, kdo má lepší počítač). Netrvalo dlouho a začali jsme shánět hry a dema, abychom ukázali, co který počítač umí. Sinclaira jsem si vylepšil o disketovou jednotku, zvukovou kartu s AY a rozšířil paměť na 270 Kb. Můžu vám říct, že jsem viděl hodně dem a her pro oba druhy počítačů a dodneška nevím, který bych si znova vybral, pokud bych si ho měl znova pořídit. Konečně se dostavám e k jádru problému. Oba dva, já i můj kamarád, jsme nejlepší přátelé dodnes. To, že jsme si každý počídili jiný typ počítače v nás nevyvolalo žádnou nenávist vůči sobě a dourám, že tomu bude tak i nadále. Nikdy jsem od něj neslyšel takový výrok jako „Hod' toho Sinclaira do sběru!“. Dneska tenhle text příš na A1200 v T602 a necítím zášť vůči žádnému PC. Každý z těchto počítačů má své přednosti a nedostatky. Příškář, který prohlásí „Zastřelte amigisty!“ podle mě viděl amigu dalekohledem a to ho ještě držel obrácen, to samé platí naopak také o amigistech zaměřených proti PC.

Vezměme si trochu praxe. Zkuste si například na svém PC se základní VGA kartou zobrazit dvacetiletou grafiku. Více jak 256 barev na svém monitoru nenapletec, v tomhle vás předčí i stařeček A500, která dokázala zobrazit 496 barev najednou, ovšem pouze z palety 4096 barev. Takže PC mělo navrh s množstvím barev k výběru (16 milionů). Tohle ovšem netrvalo dlouho, s příchodem A1200 (16 milionů barev) se to změnilo. Nyní je v zobrazování lepší amiga se svým HAM 8, což znamená najednou zobrazitelných 262 tisíc barev najednou z palety 16 milionů. Ted', když jsem pomluvil PC, je řada na amize. Ta pokulhává v rychlosti procesoru (15 MHz) oproti PC (50 MHz a víc). To je obrovská nevyhoda hlavně při složitých matematických výpočtech, tím mám na mysli třeba vektorové objekty v leteckých simulátorech. Je dost nepříjemné, když vám začne pozadí silně cukat. Tak jsem pomluvil amigu a je řada zas na PC, ale to bychom se dostali do kolotoče, ze kterého není úniku. Vezměte si třeba zvuk. Na holém PC není zvuk skoro žádný (spíše se využívá ZX-Spectrul) a amiga má čtyřhlásý generátor. Koupíte si Sound Blaster a už máte zvuk lepší než amiga, ovšem já si k amize koupím taky zvukovou kartu a jsme na tom se zvukem na stejném úrovni. A takhle bychom mohli pokračovat donekonečna. Několik slov závěrem. Příště, až budete psát ty slavné výroky nevědomých, zamyslete se nad tím, nebo se zkuste třeba porozhlédnout kolem sebe a zjistit si něco o tom, co budete pomlouvat. Vždyť nás přece spojuje jedna velká věc a to jsou hry a hraní. Pokud jsem někoho urazil, upřímně se omlouvám, ale tohle je realita.

Za vyslyšení vám děkuje

Milan Fišera

excalibur

ISSN 1210-1125. Založeno 1990.

VYDAVATEL: Martin Ludvík

ŘEDITEL: Přemysl Twrdý

SEREDAKTOR: Martin Ludvík

PŘEDSEDA REDAKCE: Přemysl Twrdý

REDAKTORI: Josef Vaněček (LEE), Karel Taufman (KaT), Jan Kleisner (JKL), Tomáš Smolík (Lewis), Petr Chlumský (Genagen), Svatopluk Švec (Wotan), Jakub Šlemr (Muddock), Tomáš Jungwirth (Tjoker), Karel Florian (Roger T.), Michal Franěk (Mrkvoslav Pytlík), Marek Růžička (Marek), Josef Komárek (Joe), Jakub Rezek (Wily), Radek Švarz (Alli), Jan Valenta (Azirek), Jan Horyna (Dracula)

INZERCE: Klára Dosoudilová

(02) 667 123 15, fax: (02) 667 123 16

ADMINISTRATIVA: Hana Hladíková

GRAFIKA A DTP: Eva Hilková, Pavel Mázl

BAZE DAT: Bohdan Rameš

TISK: Aleko s.r.o.

Některí další sponzori a pomocníci: kočka Kety, Apple Macintosh "Brně" Quadra 700, 900 a Power Macintosh, QuarkXPress, Adobe Photoshop, Janek Ledecký, Adobe Illustrator, Live Picture, Script, AC/DC: Girls Got Rhythm, Schott to Thrill, Deep Purple: Lady Luck, Keks: Věšeli jsme prádo, Karel Kryl: Bratříčku, zavírej vrátku, Saxon: Crusader, Roxette: Fingertips, The Look, McFilé s džusem, Monty Python's Flying Circus: Bishop, Vydráni, Noční volební speciál.

NOVÉ PŘEDPLATNÉ: 1 číslo za 75 Kč, 12 čísel za 900 Kč, 24 čísel za 1800 Kč, 48 čísel 3600 Kč. Na složku typu C (obdržíte na poště) napište adresát: PCP, Box 414, 111 21 Praha 1. Citelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat (včetně PSC). Na zadní stranu „Zpráva pro příjemce“ citelně napište, jaká čísla si předplatíte, vynásobte jejich počet cenou a sečte. Zaplatte na poště. Kontrolní ústřídku si ponechte. Tel.: 02/667 123 15.

PŘEDPLATNÍ PRO SR:

Ultrisoft, P.O.Box 74, 810 05 Bratislava 15. Tel.: 07/496400

Adresa redakce: PCP, Excalibur, P.O. Box 414, 111 21, Praha 1. Nevyžádané příspěvky nevracíme.

ROZŠÍRUE: PNS a soukromí distributori.

Podávání novinových zásilek povoleno Raditelstvím poštovní přepravy Praha č.j. 1645/94 ze dne 25.7.1994, MK CR 5 204, MÍC 47 129.

Podávání nov. zás. povolené RPP - Ba pošta Ba 12 dne 22.9.1994 č.j. 365/94 a RPP-Ba, č.j. 2157/95-P zo dňa 15.5.1995.

Copyright © Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 1995. Všechna práva vyhrazena. Reprodukce jakékoli části bez předchozího písemného svolení vydavatele je zakázána.

Termín	11.00 hod.	13.00 hod.	15.00 hod.	17.00 hod.
11. 9. (pondělí)	Produkty firmy Microsoft MS WINDOWS 95 MS BACK OFFICE	MS WINDOWS NT SERVER 3.51	INTERNET Working TCP/IP	
12. 9. (úterý)	Telekomunikační systémy INTERNET I. INTERNET II.	World Wide Web Silicon Graphics	BBS	
13. 9. (středa)	Síťové a kabelážní systémy Vysokorychlostní sítě Sítové novinky od Hewlett Packard	Komponenty optických sítí	Home Computing	
14. 9. (čtvrtok)	Databázové systémy MS ACCESS 2.0 - uživatelé -	MS Visual FoxPro 3.0	programování v MS OFFICE	

zajišťuje akreditované počítačové středisko S-COMP CENTRE (460 873)

PC SALON

Podzim 95
6. ročník

TRADICNÍ PRODEJNÍ VÝSTAVA VÝPOČETNÍ A KANCELÁŘSKÉ TECHNIKY
v paláci U Hybernů Praha

PRODEJNÍ VÝSTAVA POCHTAU A PROGRAMU

Nezapomeňte na podzimní PCSALON
ve dnech

11. září '95 (kontraktační den)
12.-14. září '95 (prodejní dny)
palác U Hybernů PRAHA, 10-18 hod.

VELETRŽNÍ SLEVY!

11. září '95
(kontraktační den)

12.-14. září '95
(prodejní dny)

PC SALON

Kupón pro vstup
SE SLEVOU !

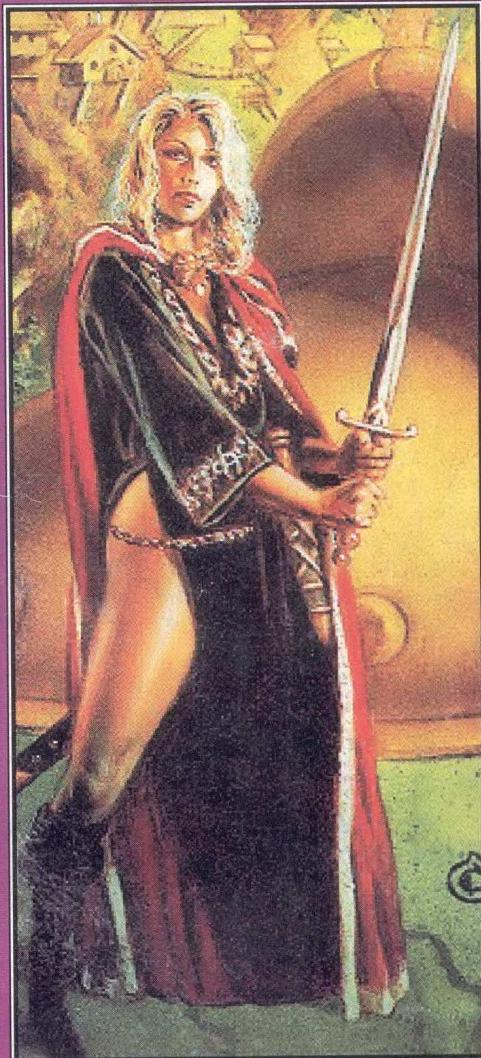
KONTAKT:
agentura PCSALON s.r.o.
Revoluční 1 (pasáž KOTVA), 110 00 PRAHA 1
Tel.: (02) 248 151 47, Fax: (02) 248 152 22

EBC 1.2.95
Palác U Hybernů PRAHA, 10-18 hod.

Excalibur

Skvěle tlustý herní měsíčník.

Nová cena
75 Kč



Od čísla 50:
Měsíčník počítačových her
148 a více stran
Nezávislost
Tradice 5 let
Největší autorské zázemí

CD ZDARMA!

Pokud si předplatíte Excalibur na celý rok, budete dostávat s každým Excaliburem CD zdarma!
Stačí, když na složenku typu C napišete adresáta:
PCP, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1,
čitelně vyplňte adresu, na kterou chcete časopisy zasílat a do „Zprávy pro příjemce“ napišete:
Předplatné Excalibur, cover CD zdarma.
Kontrolní ústřízek si ponecháte.
Celoroční předplatné stojí 900 Kč.
Celoroční předplatné doporučené stojí 1 140 Kč.

Srovnávací tabulka herních časopisů s rozsahem nad 100 stran

	Excalibur 50	Excalibur 50 CD	PC Format 43 CD	Edge 21	PC Zone 28 CD
počet stran	148	148	172	108	124
redakční strany	asi 128	asi 128	105	78	94
inzertní strany	asi 20	asi 20	67	30	30
prodejní cena	75 Kč	150 Kč	4,99 £	3,50 £	3,99 £